AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
OCAK 1997
SAYI: 23
250.000 TL
(KDV DAHİL)

GAMESHOW

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

PC

DAGGERFALL
RED ALERT
NBA LIVE '97
SIM COPTER
SHERLOCK
SCREAMER2
VIRTUA COP
HEROES of MM2

MACBETH, FRP, CHEATS, ENGİN ABLA

TOMB RAIDER

AMIGACILAR!
AMIGA DOSTU
HİZMETİNİZDE

ANGELS

COMPUTER & MULTIMEDIA

EN YENi CD OYUNLARI

NBA LIVE 97 BLOOD MAGIC MASTER OF ORION 2
NASCAR RACING 2 DESTRUCTION DERBY 2 SKY NET
AGE OF SAIL WAGE OF WAR NINE TOONSTRUCK
PHANTASMAGORIA 2 FIFA SOCCER 97 RED ALERT

PEK YAKINDA

DISCWORLD HEARTH OF DARKNESS JEDI KNIGHT
LANDS OF LORE 2 PRIVATER 2 THEME HOSPITAL
MONKEY ISLAND 3 ECSTATICA 2 KINGS QUEST 8
RED BARON 2 DIABLO CITIZENS DUNGEEN KEEPER
LITTLE BIG ADVENTURE 2 MAD TV 2 MAX ULTIMA 9

MPEG FILMS

INDEPENDENCE DAY ROCK TWISTER JACK MAXIMUM RISK
DARK WIRE A TIME TO KILL QUEST STRIPTEASE
BARB WIRE NATIVE PROFESSOR MONEY TRAIN
CABLE GUY GOLDEN EYE

FILM CD LERi KIRALANIR
ORJiNAL BOX CD OYUNLARI 10 DOLARDAN BASLAYAN FiYATLARLA
EN YENI DiSKET OYUNLARI
CD YE DiSKET OYUN ARSiVi YAPILIR

PHILIPS CDD 2000 (4x READ, 2X WRITE)
YAMAHA CDR-102 (4x READ, 2X WRITE)
YAMAHA CDE-100II (4x READ, 4X WRITE)

BOŞ CD

PHILIPS CDR-74

GELİŞMİŞ MULTİMEDİA SİSTEMLERİ İÇİN HEMEN ARAYIN.
CD-WRITER, TARGA EKRAN KARTI,
FAST SCSI-2 HD İÇİN UYGUN FİYATLARIMIZDAN YARARLANIN.

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL
TEL: 0216 3029075 FAX: 0216 3583173 BBS: 0216 3430365
Web Site: http://www.geocities.com/sunsetstrip/4666 E-Mail: Angel@ibm.net

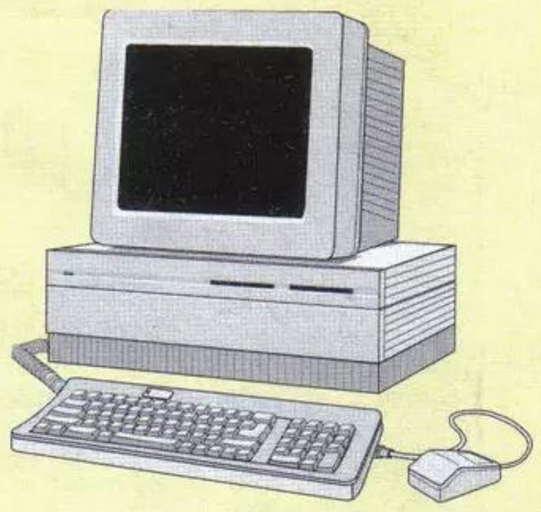
BELLEK BİLGİSAYAR

ORJİNAL CD OYUNLARINDA ŞOK FİYATLARLA KARŞINIZDAYIZ

OYUN ADI	CD	TL.(x1000)	OYUN ADI	CD	TL.(x1000)
ROAD RASH	1	1.500	WAR2-C&C5	1	1.500
GENDER WARS	1	1.500	WAR2-C&C6	1	1.500
STAR CONTROL 3	1	1.500	RED ALERT	2	1.900
F22 LIGHTINING	1	1.500	MICHALENGELO	1	1.500
QRAND PRIX2	1	1.500	EURO'96 İNGİLTERE	1	1.500
SETTLERS2	1	1.500	Z	1	1.500
QUAKE	1	1.500	SCREAMER 2	1	1.500
MEGARACE 2	2	1.900	TIME COMANDO	1	1.500
PHANTASMAGORIA	7	4.000	BAD MOJO	1	1.500
WOODRUFF	1	1.500	TREASURE QUEST	1	1.500
SYPCRAFT	3	2.300	RESURRECTION RISE2	1	1.500
LONGBOW	2	1.900	LOADSTAR	2	1.900
ALIENS	2	1.900	NBA LIVE 97	1	1.500
SYNDICATE WARS	1	1.500	A.T.F. 2	1	1.500
CRUSADER NO REGRET	1	1.500	LIGHT HOUSE	1	1.500
MECH WARRIOR 2	1	1.500	FIFA SOCCED 97	1	1.500

ARALIK AYI İÇERİSİNDE GELECEK OLAN CD OYUNLARI

OYUN ADI	OYUN ADI
DIABLO	STARCRAFT
7th LEGION	DAGGERFALL
DUNGEON KEEPER	X WINGS VS TIE FIGHTER
INTO THE SHADOW	PRAY
JEDI KNIGHT(DARKFORCES2)	PAX IMPERIA 2
RED BARON	OUTLAWS



SUPER CD 1:
QUAKE
GENDER WARS
CLASSIC
FALCON 4.0
BACK TO BAGHDAD
GRAND PRIX 2
SU 27
S.T.O.R.M
SLAW
OPERATION CARNAGE
WARLORDS 2 DELUXE
FİYAT: 2.000.000-

SUPER CD 2:
C&C
CIVILZATION

DOOM 2
DUKE 3D
GENDER WARS
QUAKE
OFFENSIVE
SIM CITY 2000
DEADLINE
SCAT 2000
VIRTUAL VICTOR
WILLIAMS
ARCADE
TRONIC
SPACE BUCKS
SPECIES
SOLUTIONS
CEASAR 2
ALLEY CATS
DINOTOPIA
CHEATS
FİAT: 2.000.000-

Toptan Satışlarda İNANILMAZ KOLAYLIK

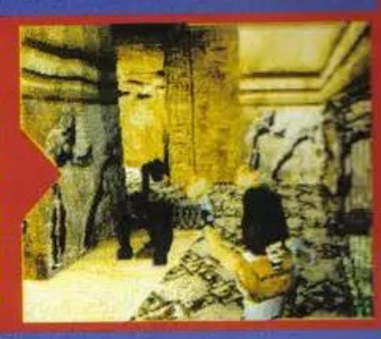
NOT: PAKET OYUNLARI İÇEREN CD'LER İÇİN BİZİ ARAYINIZ.

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ:

Pamukbank (Maltepe):01313902
İş Bankası (Maltepe):103730000770541

ADRESIMIZ ve TELEFONUMUZ
Bağdat Cad.Özderici Pasajı No:155/31
MALTEPE
(Pamukbank arkasındaki pasaj
Tel :(0216)370 68 28
Fax :(0216)352 43 90

BU AY BU AY BU AY BU AY



FRP 58

ENGIN ABLA 56

MACBETH 46

NEW!!! AMIGA DOStu 62

NOT ENOUGH MEMORY 44

12 RED ALERT
14 TOMB RAIDER
16 SCREAMER 2
18 DAGGERFALL
22 SHERLOCK HOLMES
26 HEROES M&M 2
30 VIRTUA COP
34 KLASİK: AMAZON
38 SIM COPTER
40 NBA LIVE 97

Bir gün gelecek, siz bu derginin yeni sayısını elinize aldığınızda 'Ben bu derginin geçmişini bilirim. İlk önceleri fotokopi olarak çıkardı. Daha sonra baskı kaliteleri artıp matbaada basılmaya başladı. Şimdi de bu hale geldiler' diyeceksiniz. Ne zaman diyeceksiniz ve 'bu hal' demekle neyi kastedeceksiniz bilmiyorum ama GameShow ilerlemeye devam ediyor. Yakında yurt çapında dağıtım yapan şirketlerin birisiyle anlaşıp bütün Türkiye'de bilgisayar ile ilgilenen herkese GameShow okutacağız ve siz gazete bulduğunuz her yerde derginizi de bulacaksınız. Hadi bakalım hayırlısı...

Ocak 1996 GameShow Editör Köşesi

Evet yandaki paragrafı yazalı tam bir yıl oldu ve o paragraf yazıldıktan bir ay sonra Yay-Sat ile yurt-içi dağıtıma başlandı. Altı ay sonra full renkli baskıya geçildi ve bir sene sonra da bu boyutlarla *yeniden karşınızdayız.* GameShow'daki bu ilerlemenin, bu noktaya gelmemiz hiç kuşkusuz sizlerin desteği ile olmuştur.

Biz sizlerden aldığımız bu güvenle, anketleriniz doğrultusunda yepyeni bir dergi hazırlamaya çalıştık. Umarım herkes beğenir çünkü inanın çok uğraştık. Ben eminim ki bu dergi sizin desteğinizle çok daha ileri noktalara gelecektir. Hepinize mutlu yıllar...

☒M.Emin Gür

GAMESHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi:
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yonetmeni:
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı:
MERT TOPÇU

Reklam Sorumlusu:
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler:
LEVENT YARLI

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADANÇ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburlu, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Şahin Derya,Efe Mumoğlu, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Levent Yarlı

Film Çıkış
Diacan (212) 519 4549

Baskı veCilt
Şan Ofset (212) 233 0588

Genel Dağıtım:
BIR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
**Ihlamurdere Cad.
Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/5
Beşiktaş,80690,Istanbul**

Telefon
**(212) 260 02 25
(212) 260 37 76**

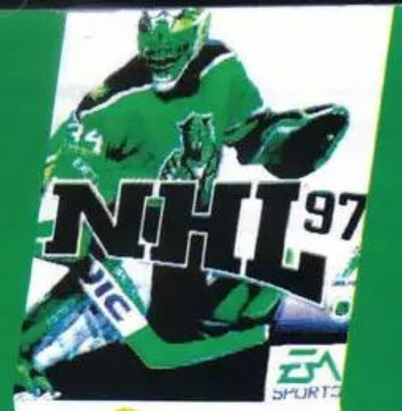
Fax:
(212) 259 07 91

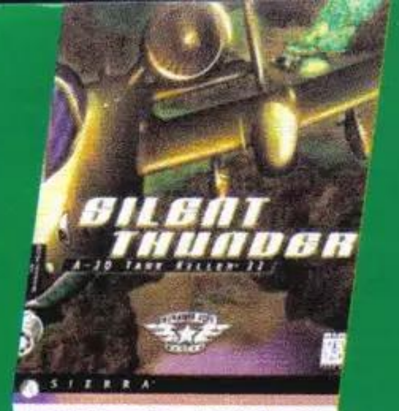
E-Mail
gameshow@gsmnet.com

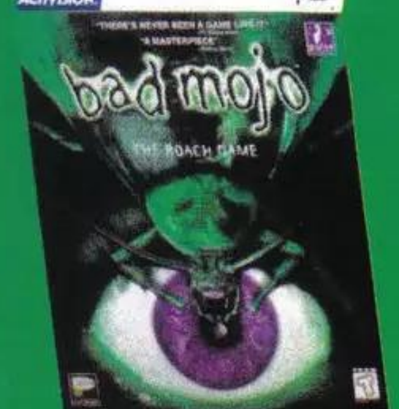
Web Site
http://www.gsmnet.com

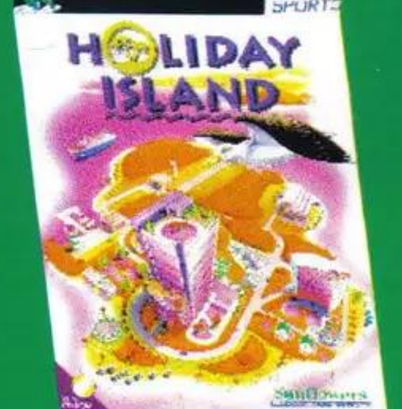
Hesap Numaraları
**İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1**

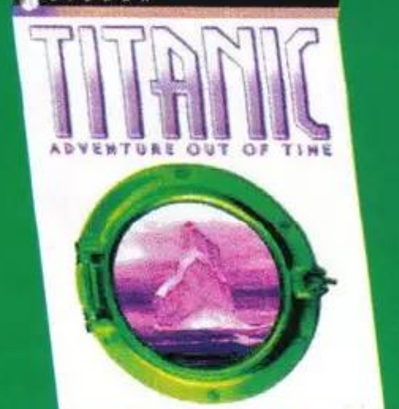
NOT:
- Çok korkuyorum
- Ne var bunda korkucak, bırakıcaksın kendin serin sularına boğazın, olucak bitecek.
- İyi diyorsun da yine de çok korkuyorum, yapamayacağım galiba.
- O zaman söyleyeceksin.
- Tamam söylüyorum...GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların teif hakkı GameShow'a aittir. Öyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorunluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir. Ohh! be..
- Aferin hadi gidelim...

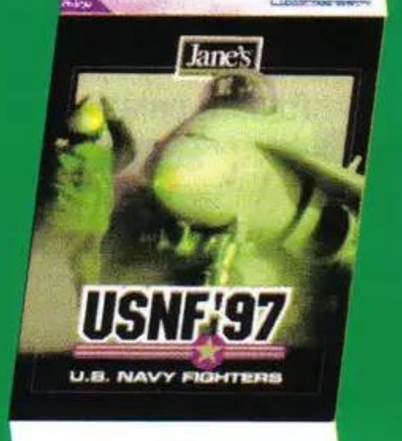


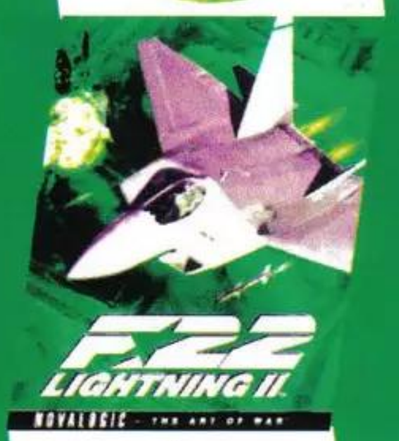


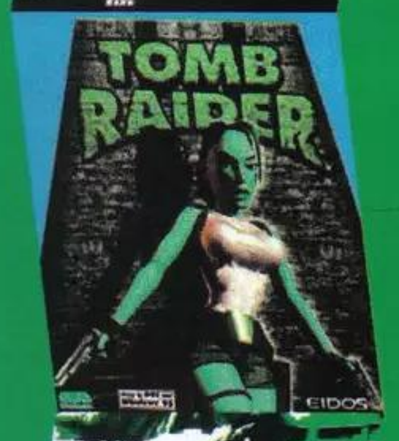


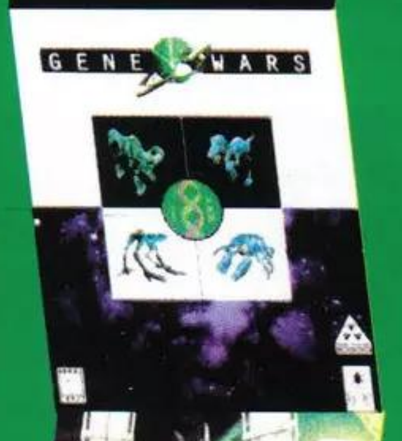


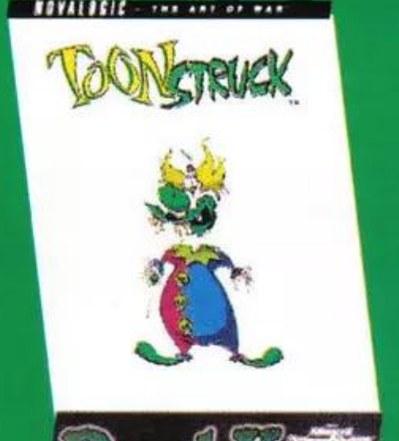


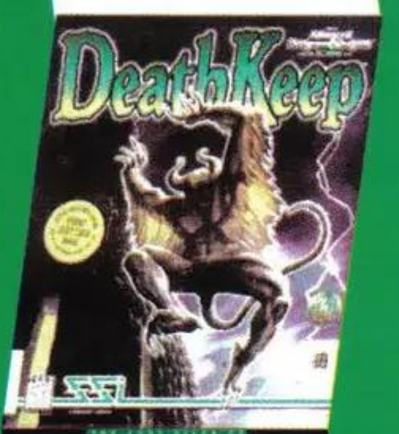


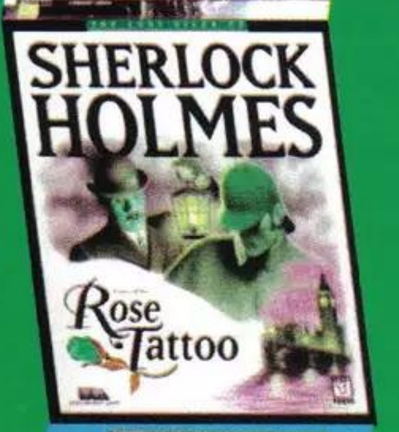


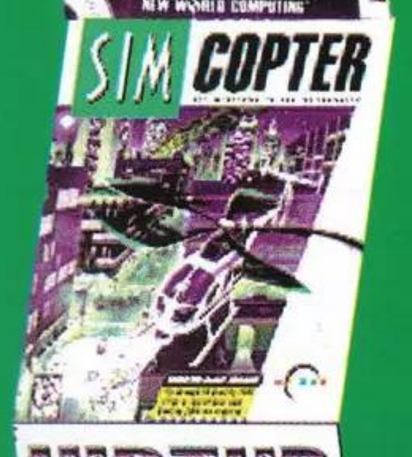


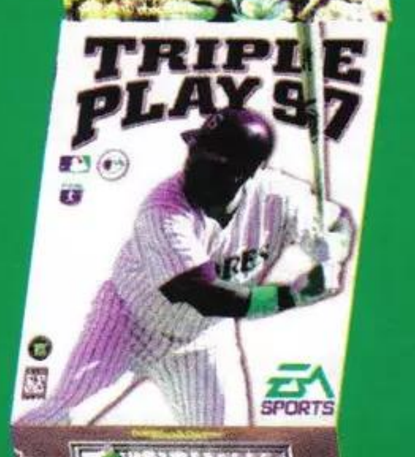


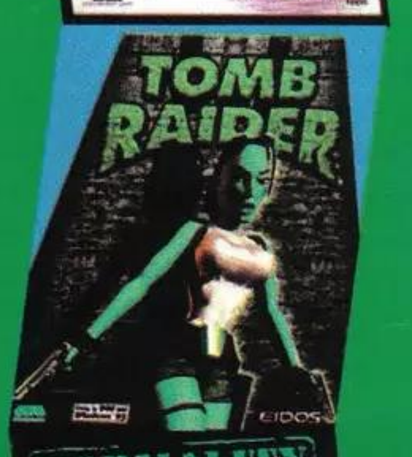


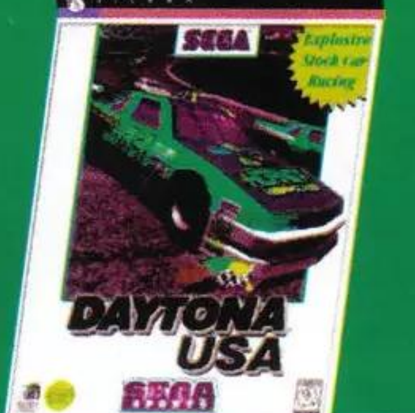


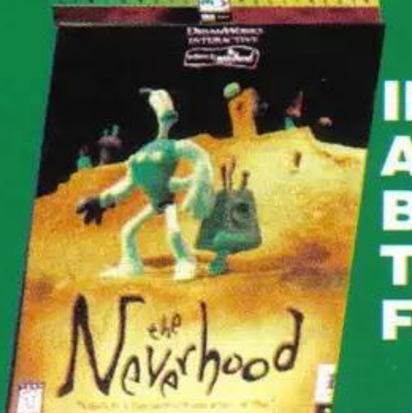












uzun lafın kısası....

KAMER'de çok oyun var

Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/5 80690
Beşiktaş / İstanbul
Tel: 212.2600225 / 212.2603776
Fax: 212.2590791

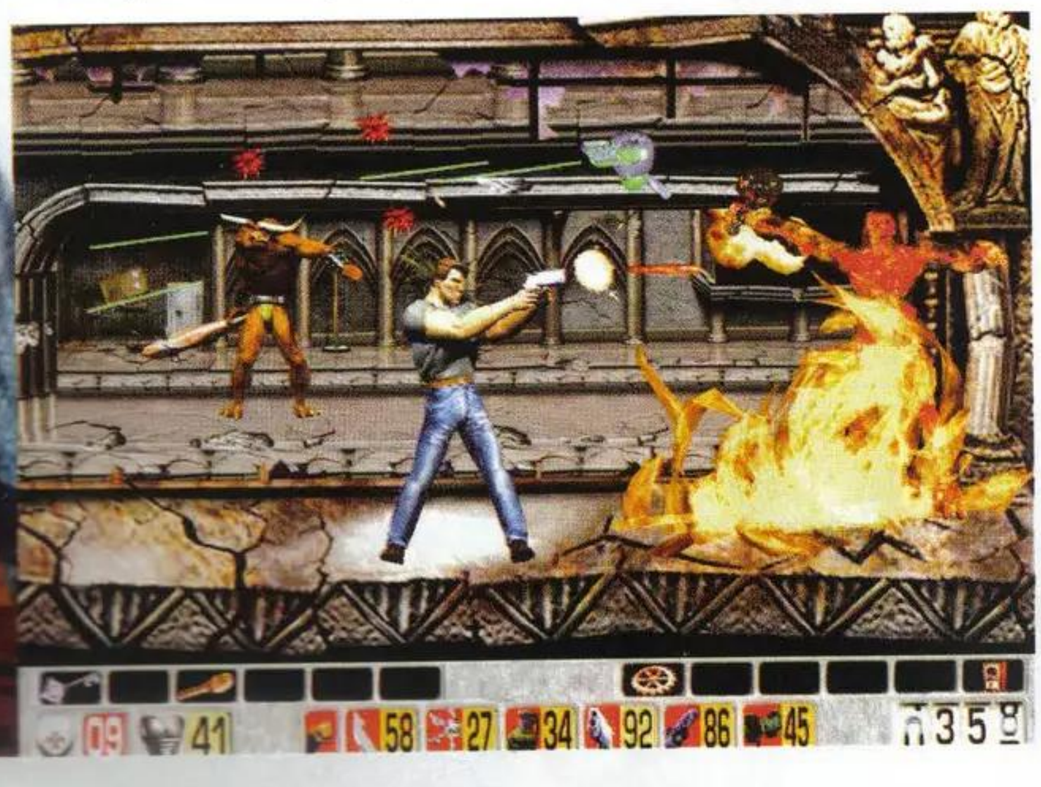
NEWS

7TH LEGION

Bilmiyom sanki, Dune2 türü oyunlar zor bulunuyorken daha kıymetlilerdi. Şimdi Allah'ın günü bir oyun çıkıp C&C'den daha akıllı, Warcraft2'den daha güzel grafikli olduğunu bağıra çağıra idda ediyor. 7th Legion da bu furyaya kapılanların en sonuncusu. Artık galaksiyi de ele geçirmeye karar veren insanlığın başına gelenler falan filan. Sonuç olarak C&C türü izometrik grafikli bir real time strateji oyunu. Unit'lerin savaş robotlarından oluşuyor olması biraz ilginizi çekebilir ama bunun dışında oyunun ne kadar başarılı olacağına yapay zekasının kalitesi karar verecek (bıktım salak rakiplere karşı oynamaktan)

HUNTER/HUNTED

Kabul etmesi zor biliyorum çocuklar, haklısınız böylesine inandığınız birşeyin doğru olmadığını söylemek cesaret ister, bunca zaman savunduğunuz şeyleri bir anda bıramazsınız, ama denemelelisiniz Gelin gelin, tutun elllerimi, beraber yavaşça söyleyelim, bu zehiri sistemimizden atalım, hadi derin bir nefes alın, hadi, söyleyin; Piiiii Ciiiiii artıııık en iyiii oyuuun makinasıı değiiiiil. PC artık en iyi oyun makinası değil. Rahatladınız di mi? Kabul edin çocuklar, PC hala en iyi adventure, strateji ve simulasyon oynama aracı olabilir ama erken kalkıp atların atlayan bazı şahıslar en son Üsküdar yöresinde görünmüşler. Nintenda64, Sega Saturn, Sony Play Station derken gerçek ekşın aletler piyasası yürüdü gitti, biz gerilerde kaldık. Aslında PC'ye haksızlık etmemek lazım, bu aletlerin hepsi sırf bu oyun türleri için yapılmış özel chip türleri içeriyorlar, koşmalı zıplamalı oyunları daha iyi becermeleri gayet normal ama biz de yerlere yatıp yenilgiyi öylesine kabul etmicez tabi, elimizdeki en güçlü silahımızı kullanarak geri savaşacaz: İşlemcilerimizi. Sierra öyle bir oyun hazırlıyor ki, aylardır ekşın ekşın diye ağlayanlar (ve Pentium 133'ü olanlar) sonunda muradlarına (Omay) erebilecekler. Şimdi olay şöyle, üstün bir ırk dünyayı ele geçiriyor (kötü bişi), 5 milyar insan ölüyo (kötü ama pratik bişi), geri kalanlar esir ediliyor (feci bişi), bu üstün ırk aynı zamanda bir başka gezegeni de ele geçiriyo (kötü ama bize ne), onları da esir ediyo (vah vah ama üzülecek vakit yok) Ara toplam al bakiim kızım: Bir adet üstün ırk (master), iki adet zayıf ırk (servant). Masterların bir süre canı sıkılıyo tabi (5 milyar kişilik yemeğin üstüne tatlı bulmak zor), ve ele geçirdikleri ırkların ellerinde kalan üyeleriyle bir nevi uzay yolu tatemisi hazırlamaya karar veriyorlar. Sol tarafta gördüğünüz kaslı erkek Jake ve şu anda giderek kıllı bacaklarına doğru hızla yaklaşmakta olduğumuz sağdaki Beast birbirlerini sevmediklerinden değil de , masterlar akşam çerez (Afrika kıtası) yerken seyredecek birşeyleri olsun diye kapışmaya başlıyorlar. Master'ların kendi aralarında Hunter/Hunted dedikleri (tatemi daha güzel isim aslında) bu oyunda Jake ve Baest o günkü programa göre dünyada ya da diğer zavallı gezegende master'ların seçtiği bir bölgeye (yani değişik fon grafikleri var) ışınlanıyorlar. Burda bütün çevikliklerini kullanarak (karakter animasyonları), değişik silahları toplayarak (bonuslar) ve master'ların ortada unuttukları diğer öcülerü böcüleri (bol karakter oluyo) de temizleyip sağ kalmaya çalışıyorlar. Tabi master'lar ratingler yüksek olsun diye sadece birinin geri dönmesine izin veriyorlar. Yukarda çaktırmadan (sizi üzmek istemedim) da belirttiğim gibi Pentium 133 ve yukarısı arkadaşlar (biz değil yani), PC'de de çok baba ekşın oyunlar olabileceğini yakında görecekler.

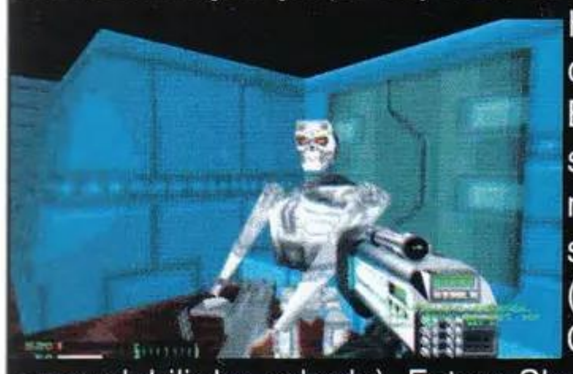


UNREAL

Ben sandıydımkine, Quake çıkınca hayat duracak, yer yerinden oynıyacak (ay kendim yaptım diye söylemioyrum, süper kelime oyunu: Quake> Earthquake> yer yerinden oynıcak). Hiç de beklediğim kadar olay olmadı, zaten Doom manyağı olanlar garip gurup level tartışmalarına daldılar ama sokaktaki adam (tövbe tövbe) için Quake PC oyun piyasasını değiştiren oyunlar kategorisine girmedi. Halbukine aylarca beklemiştik, yarım ekmek dönerlerimizi iştahla ıssırırken yüz tane dergide çıkan hep aynı ekran resimlerine bakıp 'bu oyun süper olacak' falan diye geyikler yapmıştık. Zaman geçti, şimdi Sultanahmet köftelerimizi lüplerken bu sefer Unreal hakkında filozofik laflar ediyoruz. Unreal (Amiga'dakiyle karıştırmamakta yarar var, o başka bişi, akrabalıkları yok), Quake'in başını yemeye hazırlanan rakipler sürüsünün ilk örneği ve her zamanki gibi Quake'den daha hızlı daha büyük daha güzel iddiaları içinde hazırlanıyor. Tabi kolay değil öyle gelip Quake'in tahtını sallamak (kelime oyunlarına bir dur demek lazım aslında), Unreal neyine güveniyormuş bakiiim? Mesela çok moda laflardan dynamic lighting, yani oyunda ışık veren (meşale, cep feneri, florasan lamba) gibi cisimlerin diğerlerini aydınlatması ve gölgeleri olması özelliği varmış. İyi de müthiş bir yenilik değil. Mesela level'sız design kullanacaklarmış. Bunun da nasıl olacağına emin değilim, ben bir level'ın sonuna vardığımda çok sevinirim şahsen, ara veririm, tuvalete giderim, köpeğimle oynarım, eğer Unreal bitmez tükenmez tek bir level'dan oluşacaksa bu iş köpeğimin hiç hoşuna gitmez. Mesela Silicon Graphics render'ları yapmışlar. Bu da çok duyup da hayrını göremediğimiz laflardan biri. SG iyi render'lıyor da PC o grafikleri o kadar iyi gösteremiyor galiba (bakınız Daggerfall). Unreal her ne kadar resimlerinden çok güzel olacağa benziyor olsa bile (genel haber yazarı hatası), Quake'i ne ölçüde geçebilecek, koridor manyaklarını memnun edebilecek mi, en iyisi fazla katmerli geyiklere dalmadan bekleyip görmek. Belki süper olur, belki de hayallerinizi yıkar (haddimi bilmem lazım).

TERMINATOR

Bethesda'yla küsüşmüştük aslında, Daggerfall'ı bu kadar bug'lı ve VGA olarak piyasaya sürdüler diye ama ana yüreği işte, dayamadım, yeni ürünleri Terminator SKYNET'i haber yapmaya karar verdim (büyüklük bende kalsın). Daha önceki terminator oyunlarını (Ocean'nınkileri demiyorum tabii ki) takip ettiyseniz ve beğendiyseniz Skynet'ide bepeneceksiniz galiba. 'Konulu' Doom Gibin oyunların ilk örneklerinden olan Terminator'ler bu sefer SVGA (ulan bunu yapıyorsunuz da niye Daggerfall VGA?), ve ilk kez multi player option içeriyor (para tuzağı). Bunun dışında benim en hoşuma giden 'dışarda' oynama imkanı bu sefer iyice geliştirilmiş. Doom falan gibi koridorlarda, dungeon'larda koşuşturmak zorunda değilsiniz, kafanıza eser biraz hava almak isterseniz dışarı çıkıp Hollywood sokaklarında (kocaman Hollywood tabelası da buna dahil) dolaşabiliyorsunuz. Binaların üstünde, ara sokaklarda (ama hep gece) mücadelenizi sürdürebiliyorsunuz. (Klastrofobisi olanlar için Doom Gibin türüne girmek için iyi bir şans olabilir bu aslında). Future Shock'da başlattıkları jipe binme, jipten inip tanka binme işine bu sefer bir de helikoptere binme eklemişler. Çoğu görevde başarılı olma şansınız düşmanın motorlu araçlarından birini patlatmadan ele geçirip doğru kullanabilmenize bağlı. Her ne kadar Teminator işi artık ilginçliğini kaybetmeye başladıysa bile (Arnold abi artık komedi filmi çeviriyor), genel olarak 'kokuşmuş' bir tür haline gelen Doom Gibin'lerin en taze fikirler içereni olanı SKYNET', almakta yarar var. Aslında rica ediyorum, yalvarıyorum, alın, çünkü siz bunu almazsanız firma batar, firma batarsa da Daggerfall'ın yeni bölümü çıkmaz, ben de ortada kalırım.

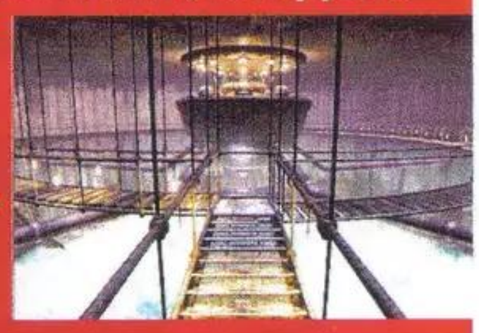


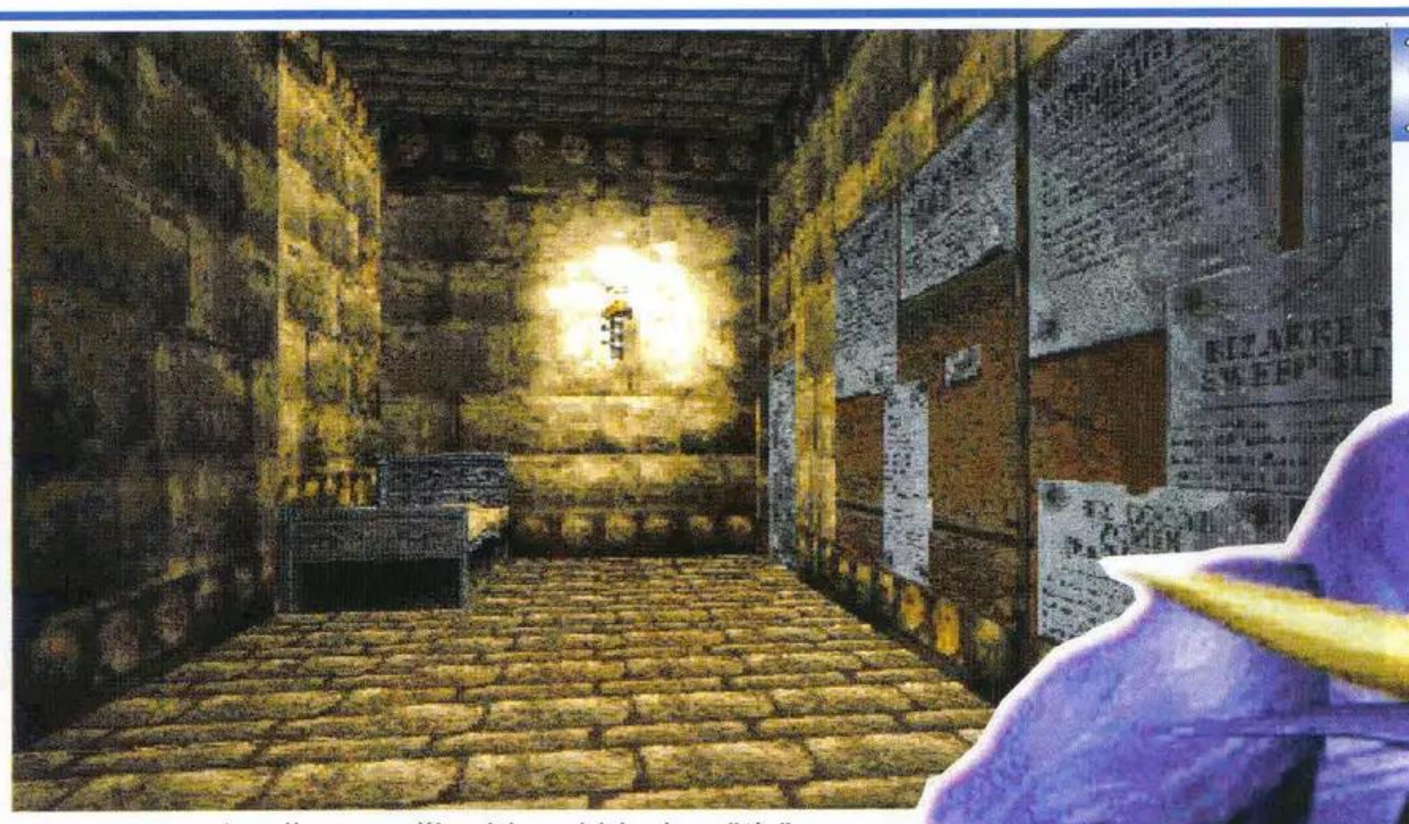
USNF'97

Electronic Arts yıllık saatli marif takvimi modeliyle yayınlamayı sürdürdüğü 91 92 93 94 95 96 97 98 99 serisine sonunda US Navy Fighters'ı da kattı. Bu seneki bölüm olan USNF97, Fifa ve NBA'in aksine, bir önceki oyuna dehşet yeni ilerlemeler getirmiyor, sadece daha önce bölük pörçük çıkan USNF ürünlerini (Marine Fighters, Vietnam Missions, USNF Gold) bir çatı altında (ya da CD üstünde) topluyor ve Windows95'de çalışıyor hale getiriyor (çok lazımmış gibi). Çok anormal bir ilerme beklemeyin (ilerlemeyi Allah nasip ederse herhalde USNF98 'de görürsünüz) ama eğer oyunu çok seviyorsanız ve hepsini daha almadıydanız bu beşi bir yerde modeli hoşunuza gidebilir.

RIVEN

Myst ki halka mal olmuş bir oyun, çıktıktan sonra bile her oyun muhabbetinde adı geçer, yakında baba oluyor, ya da abi oluyor (karışık ilişkiler) çünkü bu kadar aradan sonra (en son n'oldu) yapımcı firma Cyan (çıyan diye okuyun) Software oyunun ikinci bölümünü çıkartmaya karar verdi. Çok da büyük konuşuyor bu çıyanlar, biz Myst'ı yaptığımızda çok küçük bir firmaydık, bilgisayarlar yavaştı ve bütçemiz çok azdı, şimdi hem bilgisayarlar hızlandı, hem çıyan 5 kat büyüdü, hem de 10 kat büyük bir bütçe ayırdık diyorlar. Myst'in özüne sadık kalarak çok daha gelişmiş ve geniş bir oyun yapacaklarını söylüyorlar. Tabi onlara kibarca bu kadar adama ve bütçeye hep bizim Myst'e (orjinal alanlara diyorum) harcadığımız paralarla ulaştıklarını hatırlatmak boynumuzun borcu, umarız böbürlenmekden vakit bulurlar da doğru dürüst konusu ve kaliteli karakter interekşını olan bir oyun yaparlar, Myst efsanesini çarçur ederlerse çok fena yazık olur valla.

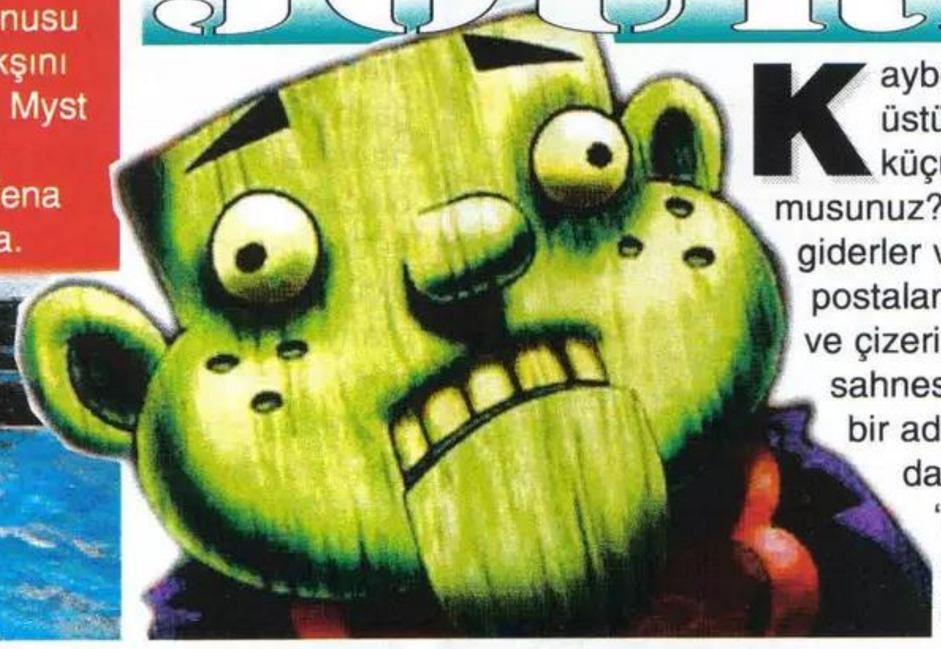




Memiş ağam, sağha bir eyi bir de göthü habarım var, khendiğni hazırla, söyliyiviricim oha göre.

- Söyle bahalım, ne hazırlıcam gendimi, beng agayım, hir zaman, hir bişiye hazırım.
- Ağam, boynum gıldan ince ağam, ağaların ağası Memiş Ağa Senior sizlere ömür ağam. Başhınız gögzünüz sağ olsun ağam.
- Eee götü habir ni o zaman?
- Ağam, nangör ağam,cinaze için Engeltere'ye gidiciz, Hellston dirler bir yire, orda Interplay'in yini oyununa gonu ve de örnek olacaz.

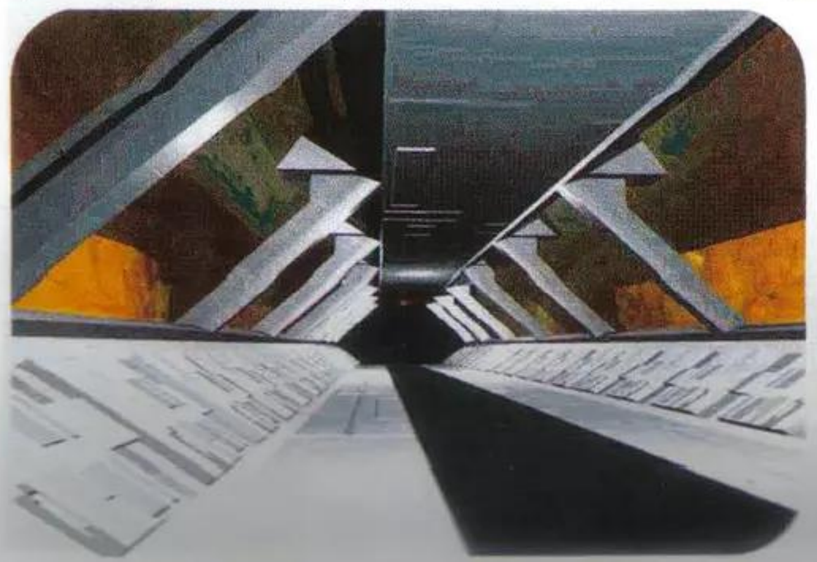
JOURNEY



Kaybettiğimiz anahtarlar, bozuk paralar, üstüne telefon numaraları yazdığımız küçük kağıtlar nereye giderler biliyor musunuz? Tabi ki Land of Lost Things'e giderler ve bu oyun bizi de oraya postalamaya kararlı. Bir dolu mizah yazarı ve çizerinin hazırladığı Journey, her sahnesi garip gurup eprilerle dolu uçuk bir adventure. Bad Mojo kadar olmasa da 'garip' anlayışınızı zorlıcak. 'Komedi Kıyameti'ne engel olmak sadece sizin elinizde (ne demekse artık)!

CLOAK

Yatıp kalkıp halimize şükredelim aslında, tamam bizim dünyamızın da sorunları var ama, siz birde Altopia gezegenindekilerin haline bakın.Zavallıların komşu gezeginde yaşayan The Bulb'lar yavaş yavaş Altopia'ya akşam yemeği gözüyle bakmaya başlıyorlar. Altopia'dan birilerin (kim acaba, yoksa biz mi) acilen The Bulb'ların gezegenine casusluk yapmaya gitmesi lazım. Ama işin içinde bir de bit yeniği var tabi, The Bulb'lar adamın gözüne bakıp kafasında geçen herşeyi okuyabildiklerinden Altopia'dakiler mecburen bir robot gönderiyorlar (Serkan'ı verseydik, onun kafasının içi zaten boş). İşte biz de (evet o açıklama kısmına geldik), bu robotu yönetmek gibi bir işle görevlendiriyoruz. Robot lafı duyunca soğuk, konuşmasız bir adventure olacak diye korkmayın, The Bulb'lar bütün işlerini robotlara yaptırdıklarından oraya varınca muhabbet edecek pek çok dost bulabileceksiniz. İşin sonunda bu Bulb'ların ne ayak olduğunu çözmeniz gerekiyor (komlu hakkında dedikodu oluyo bu tabi) Sierra'nın yeni geliştirdiği 'siz oynamanıza bakın, bu arada oyun çaktırmadan bir sonraki bölümü yükler' teknolojisini kullanan Cloak'da ekranı üçe ayırıp, aynı anda başka başka olayları takip etmek mümkün. Bir de tabi her taraf render Bulb'lar, render robotlar, render fonlar, render. Eğer render oyunlar sizi baymadıysa (beni bayalı çok oluyo) , Cloak'a bir şans vermeye değer (en azından konusu ilginç).



REALMS OF THE HAUNTING

- E hadydin gidek bahalım, ni varmış buralarda.
- Ağam işte cenhaze için Helston'a vırıcaz, orda görüciz ki, gilisede garip bir oliler oli.
- Ulan damam senaryo için buba'yı gatlettin de, bu gilise işhi ni oliyi, müslüman mahallesinde zümükbücük mü zatıyon lan. Ne alakası var benim bubamın giliseylen?
- Ağam himin gızma ağam, binim ne günahım var ağam, valla senaryo da öyle yazıyo ağam, al bah bana inanmıyorsan kendhin oghu ağam.
- Ula iyi ki bir öğrendin oghumamız olmadığını, her bir seferde bu ayağı yapıyon. Yoh Yoh ben ogumassam da olur
- İşte apam gilisenin rahgibi, yanim gavurun imamını birileri gucuk gucuk doğruyo...
- Bizim atalarımız da zamanında, haçlı döllerini gestilerdi...
- Ağam, emme bu paparozu inler cinler doğruyo, biz de olayın aslıhını araşdırmak için gilisenin alrındaki mahziyenlerinin içine dalıyok.
- Cehennemde gavruluruz lan, bin girmem giliseye felen.
- Amma ağam oyunun çoğu orda geçiyo
- Bananaez olan, girmem didik mi girmem, him sen ne heveslisin böğle, gavur mu olacan lan
- Ağam senaryo öyle diyo, valla ağam, elhamdürüllah ağam, vurma ağam, dinimiz barış buyuruyo ağam...
- Başlatma lan zenaryona falan şimdi, davuk,

HYPERBLADE

Yıllardır duyarım şu 'geleceğin sporu' lafını, o kadar zaman geçti aradan hala bir halt olduğu yok, herkes hala futbol falan oynuyor, hiç televizyonda Speedball, MUDS, ya da RollerBall yayın hakları için kavga eden kimse görmedim. Ama Activision valla billa da gelecekte herkes Hyperblade oynuyor olacak diyor (ya da öyle umuyor). Neymiş bu Hyperblade? Valla buz hokeyinin buzsuz halini alıp, mahalle kavgası karıştırıp sonra da koca bir su borusunun içine koyarsanız ne olduğunu anlarsınız (valla mavra yapmıyorum, deneyin görün). İşte böyle bir ortamda gelecekte gezegenimizin en popüler sporu oynanıyor olacak. Hyperblade maçları kaç kaç biti değil de daha ziyade düdük çaldığında kaç kişi sağdı metoduna göre değerlendiriliyor. Topu (puck'ı, rok'u, ne derseniz diyin işte) eline geçirenin tek amacı bomba, mayın, yumruk, tekme, diş, tırnak, kulak (?) kullanarak karşı kaleye varmak. Eğer çok sinirlenirseniz rakibinizin kafasını koparıp onu da topla (puck, rok vs.)beraber kaleye fırlatıp duble skor elde edebiliyorsunuz. Genel dergi karakterimize uyan bu oyunu destekliyoruz (çıkıp görene kadar).

Interplay'in yeni kaptığı Forgotten Realms haklarıyla çıkardığı ilk oyun **BLOOD&MAGIC** beklenenin aksine FRP'den çok strateji olacak gibi görünüyor.

En eski ve en kaliteli simulasyon serilerinden biri olan JetFighter'ın (Amiga'da F18) yenisi bütün simulasyon texture modalarına göre süslenmiş, geliyor.

Yandan yana giden shoot'em-up'lar eskisi kadar kolay bulunmuyor artık. Cıc cıv eksikliği hissediyorsanız **DACTYLUS** klasik olmaz herhalde ama yine de idare eder...

Beklenmeyen bir kaynaktan, **BlueByte**'dan bir ekşın, deniazaltı oyunu, hem de texture'lı mexture'lı AMA sedece güçlü PC'ler için: **SCHEICHFAHRT**

FRP

DEATHKEEP

FRP'lerde dungeon'lar olsun ama oyunun tümü dungeon'lardan oluşmasın derim ben hep kendi kendime, ama SSI her zamanki gibi beni dinlememiş. Bu sizi rahatsız etmicekse DeathKeep çoğu teknik hatasına rağmen (AD&D olmasının da yardımıyla) bakılabilecek bir FRP.

ANVIL OF DAWN

Teknik olarak çok ileri olmasa bile Anvil of Dawn FRP'lere nasıl başlayabilirim sorusuna 10 puanlık doğru cevap. Düşük level karakterler ve bir kere olsun değişik düşmanlar arayanlar için (eğer son moda hastalarından değilseniz) bu oyuna bakmanızda yarar var.

ALBION

Hep kralların emirinde dungeon'lara dalmak, hep aynı suratları görüp sonra onları kesmek RPG'cinin kaderi olmak zorunda değil. Albion uzaylı konusuyla ve giderek ilginçleşen senaryosuyla interface hatalarına rağmen bu senenin 2 numarası.

Arena desem anlarsınız belki, ilk 'free' FRP örneklerinden olan Arena'nın (buglarıyla muglarıyla) yeni bölümü Daggerfall (yine buglarıyla), parçalara ayrılmış bir staff ya da mutlaka öldürülmesi gereken bir kötü adam peşinde koşmadan FRP'leri sırf başka bir zaman ve yerde başka bir insan (ya da yaratık) olarak yaşama hissini tatmak için oynamak isteyenlere Temriel kıtasında saatlerce, günlerce ve belki de haftalarca (denedim bilirim, ama Emin'e söylemeyin) araştırılacak, görülecek bir dolu şey sunuyor. Başarılı olmak zorunda bile değilsiniz, hayal gücünüzü kullandıktan sonra bu oyunda etkisiz bir hırsız, ya da başarısız bir mage olarak bile oynayabilirsiniz. Sınır yok, sorgu sual yok, 'napıyon sen?' diyen yok, hem Daggerfall oynayıp hem de dergiyi bitirecek zaman yok.

BEST OF 96

DAGGERFALL

FIFA'97

Futbol kanıma işlemiş canıım. Futbol'suz yaşayamıyorum. İlla da futbol diyorum. Ama ben futbol dedikçe firmalar ya joystick cambazlığı oyunları ya da 'virtual' dye karman çorman oyunlar çıkarıp duruyorlar. Ama Electronic Arts (belki de 96'nın en iyi firması), 95 96 97 derken sonunda kamera açıları, texture'lar, hızlı refleks, ve gerçek, hani 'kombine atak' falan dediğimiz akıllı futbol oynama zevki arasındaki dengeyi tutturmuş. Üç ateş düğmesi kullanmayı öğrenmek işin sonunda Fifa97'den alacağınız zevk için küçük bir fedakarlık. Ben her sene geliştirmeye devam ederlerse, Fifa 2020'de falan nereye varacakları merak ediyorum, ama şimdiki zamanda, içinde bulunduğumuz piyasada Fifa97, 1996'nın en iyi spor oyunu (burda bir yanlışlık var ama hadi neyse).

SPOR

NBA LIVE 97

Basketbal oynıcaksan NBA'deki gibi oynıcan, NBA'ydeki gibi oynıcaksan da NBA Live 97'yle oynıcan. Tüm oyuncular, bütün süper hareketler (üç kere dönüp potaya ters basarım) ve acayip kaliteli bir database. Zenci olmadığımızdan gördüğümüz göreceğimiz NBA bu herhalde.

EURO96

Milli tarihimize pek görünmeyen haflerle yazdık geçti ama kafanıza taktıysanız, hırs yaptıysanız, illa da 'o kupa bizimdi' aslında diyorsanız Euro96, giderek kalite kazanan bir serinin son parçası (aynı zamanda spikeri de çok mavra).

NCAA

Kolay değil Electronic Arts'la başa çıkmak, hele hele NBA97 kapının önündeyken bir basketbol oyunu çıkarcak cesareti göstermek. NCAA, NBA97'den daha iyi değil ama en azından alternatif arayanlar için ideal.

FX FIGHTER TURBO

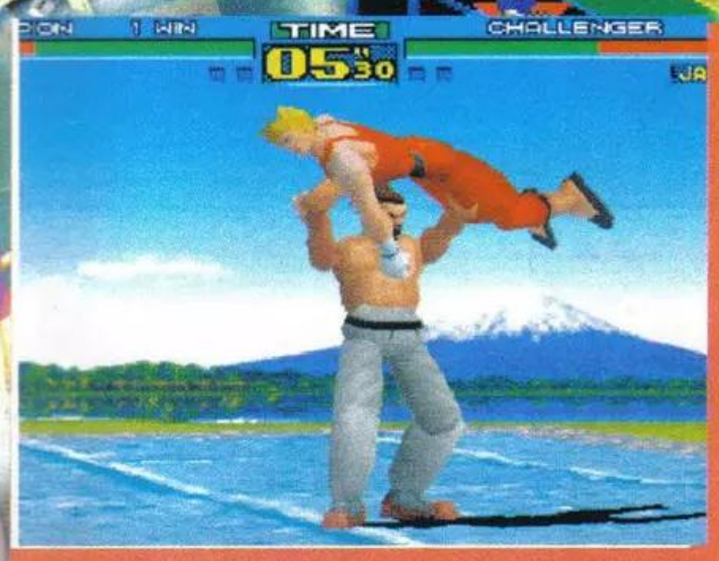
Dövüş oyunlarında değiştirebileceğiz fazla da bişey yok aslında, yeni karakterler, yeni hareketler, yeni fonlar. Tıpkı FX Fighter Turbo`da olduğu gibi. Yenilik değil de maksat dövüş olsun diyenler için.

ULTIMATE MK3

2 boyutlu bir Mortal Kombat daha çıkar mı bilmiyorum, belki de bu defter de yavaş yavaş kapanıyordur. Ultimate Mortal Kombat bu türün son ve de en kaliteli örneklerinden biri. Türkiye`le gelmedi ama yine de söyliim dedim.

TOSHINDEN

Yeni 3 boyut çağının ilk örneği Toshinden, hızlandırıcısı olmayanlara bile iyi kötü bir oyun şansı sunuyor ama oyunu ölümüne oynayanların da size söyleyebileceği gibi bu kadar hareketi klavyeden yapmak hemen hemen imkansız. Belki de dövüş-pad zamanı gelmiştir.



VIRTUA FIGHTER

Eskiden Sega oyunları Sega sistemlerinde çıkardı, Sega sistemi olmayanlara da avuçlarını yalamak düşerdi ama son bir senedir çok şükür biz de arcade makinalarının ve ev sistemlerinin en iyi oyunlarının tadına bakabiliyoruz. Tadına diyorum çünkü öbür sistemlerdeki performans ne yazıki PC'den çıkmıyor, aslında çıkıyor da, bir dolu parayla hızlandırıcı kart alınca çıkıyor. Yine de fakir versionuyla bile Virtua Fighter yeni generasyon dövüş oyunlarının ilk örneklerinden. En azından MK ve SF'a takılı kalan biz PC'ciler için. Büyük bir firmanın bir sürü sisteme hazırlanmış bir oyunu olmanın verdiği rahatlıkla Virtua Fighter'ın her tarafından kalite akıyor. Bir bakın, eğer yeni dövüş ayakları tam bana göre diyorsanız, şu anda piyasadaki en kaliteli dövüş oyunu bu, belki sizi bir hızlandırıcı almaya bile ikna edebilir.

BEST OF 96

SİMULASYON

TOP GUN

Bize soran yok ki 'ne bekliyorsunuz bir simulasyondan?' diye. Sorsalar söylicez, bırakın artık grafikleri geliştirmeyi (yani yapın da ana işiniz bu olmasın), görevler, karman çorman edip 'ilginç' hale getirmeyi, garip gurup uçaklar bulup onları konu yapmayı. Çünkü, beyler, uzun zamandır her şey daha güzel görünüyor ama yavaş yavaş görev bitirmek zevkten çok, nasıl desem, görev haline gelmeye başladı. Eskiden saftık, gençtik, bir uçak gemisine inince sevinirdik ama artık insan kendini simulasyonlara çekecek başka şeyler de arıyor. TopGun bir anda süper yenilikler getirmiyor ama bir konu, diğer pilotlarla biracık iletişim sağlıyarak en azından bir sonraki görevde ne var merakı uyandırmayı başarıyor. Kısacası bir numara olmasının sebebi teknik açıdan üstün mü üstün bir simulasyon (ATF ya da Euro2000 gibi) olması değil de, az biraz yenilikle, giderek sıkıcılaşan bir türe hayat getirmesi.

ATF

Kaliteli oyun netekim, her ne kadar simulasyon oynarken hayali (ya da yarı hayali) uçaklarla oynamanın manasını göremesem de (Me109'un suyu mu çıkmış) ATF toplam paket olarak herbişelerden daha kaliteli.

LONGBOW

Simulasyon piyasasının dengesini bir anda değiştiren (artık DI adı o kadar sık geçmiyor) Jane's firmasının bu sene moda olması sayesinde bayağı hediye olan helikoptercilere son kıyağı. Uçakla uçmaktan çok farklı ama kaliteli bir oyun.

SILENT HUNTER

Denizaltı simulasyonlarıma olan ebedi zaafımın ve bu oyunun genelde problemsiz ve temzi olmasının etkisiyle Silent Hunter bu senenin en iyilerine girdi. Ama sadece bu türe özel ilgisi olanlara (Şahin senden bahsediyom) tavsiye edebiliriyorum.

ADVENTURE

MASTER LU

Eski günlerin, Indiana Jones'ların hasretini çekenler için eski yarım ekran adventure'ların güzel bir örneği, ama eğer tam çözümünü verdiğimiz sayı sizde yoksa sizi ben Best of 97'yi yazana kadar uğraştırabilecek bir oyun.

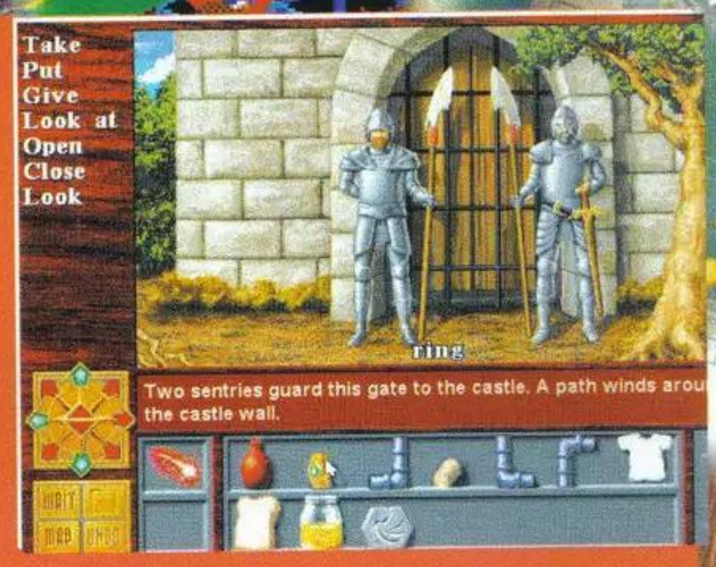
RIPPER

Adventure oyunları çok CD olunca kötü olur imajını bozan Ripper, yüksek kaliteli film movie"leri, güzel bilmeceleri ve bir filmi andıran konusu ile su yılın en iyi adventure`ları arasına girmeyi hakkediyor.

GABRIEL KNIGHT2

Çok arada derede bir dönemdeyiz aslında, CD oyunları yeni yeni güzelleşmeye başlıyorlar, ama genelde programcılar kendilerini kaybedip CD'leri grafiklerle doldurup oyunu koymayı unutuyorlar. Gabriel Knight birkaç hoş bilmeceyle bu tuzağa düşmekten kurtuluyor.

Bu oyuna iyi bakın çocuklar, uzun zaman gördüğünüz göreceğiniz en son 'gerçek' adventure bu olabilir. Zamanın acımasız dişleri gençliğimizde text adventure'ları ham ettiği gibi şimdi de bize orta yaş darbesi olarak ikon adventure'ları da götürüyor. Death Gate, mantıklı bilmeceli (kusura bakmayın ama benim çok önem verdiğim bir konudur), temiz grafikli, ve en azından çözmesi eğlenceli adventure'ların son örneği olarak filler mezarlığına doğru ağır ağır ilerliyor. Vatani ve vicdani vazifeniz olarak bu oyunu alın, belki karakterler gerçek grafiklerden oluşmuyor, herkes cazur cuzur digitize seslerle konuşmuyor ama oyunun sonuna geldiğinizde gerçek bir adventure'ı bitirdiğinizde hisstetiğiniz o garip hazı (?) alabiliyorsunuz. Elveda dostlar, size yapabileceğim son kıyak Death Gate'i bu senenin en iyi adventure'l seçmek.



BEST OF 96 DEATH GATE

CIVILIZATION2

Gelmiş geçmiş en iyi strateji oyununu nasıl geliştirebilirsiniz ki? Microprose X-Com'da da yaptıkları gibi en güvenli yolu seçmişler, birinci oyunun iyi taraflarını fazla kurcalamadan birkaç kozmetik değişiklikle yetinmişler. Yenilik az diye üzülmek ya da aynı eskisi gibi sevinmek size kalmış artık. Grafikler artık SVGA ve izometrik (memnun muyum hala bilmiyorum) ve eskisinden çok daha fazla unit çeşidi var (insanın eski favorilerinden vazgeçmesi zor oluyor aslında, ben hep chariot yaparım). Oynamıyan kaldı mı bilmiyorum ama eğer strateji işine (ve Warcraft tipi stratejilerden bahsetmiyorum) başlamak istiyorsanız Civilization2 bir dolu zorluk opsiyonuyla her seviyeye hitap edebilir. Eski kurtlar için de en baştan Civilization oynamak için bundan daha iyi bir bahane düşünemiyorum.

STRATEJI

DEADLY GAMES2

İki çeşit insan var (bu örneğimizde), Jagged Aliiance oynayıp zevk alanlar, bir de Jagged Alliance oynamayı bilmeyenler (genelde de ne biçim oyun diye şikayet ederler). Birinci gruba ait olanlar çoktan DeadlzyGames'in tadına (ve turn limit'in kalleşliğinin farkına) vardılar bile.

SETTLERS2

Manasız bir şekilde insanı kendine bağlamayı başaran oyun Settlers'ın kardeşi Settlers2 yine manasız bir şekilde size saatlerinizi boşa harcatacak. 1 CD'yle bir iki haftalık oyun zevki veriyorki bu da bungünlerde kolay kolay bulunmayan bir şey.

RED ALERT

Aylarca bekledik, nefesimizi tutarak bekledik, sonunda geldi ve son anda da olsa senenin en iyi starteji oyunları arasına girmeyi başardı. Fazla bir yenilik beklemeyin, bir doz daha Command& Conquer tedavisine ihtiyacınız varsa mutlaka alın.

TOMB RAIDER

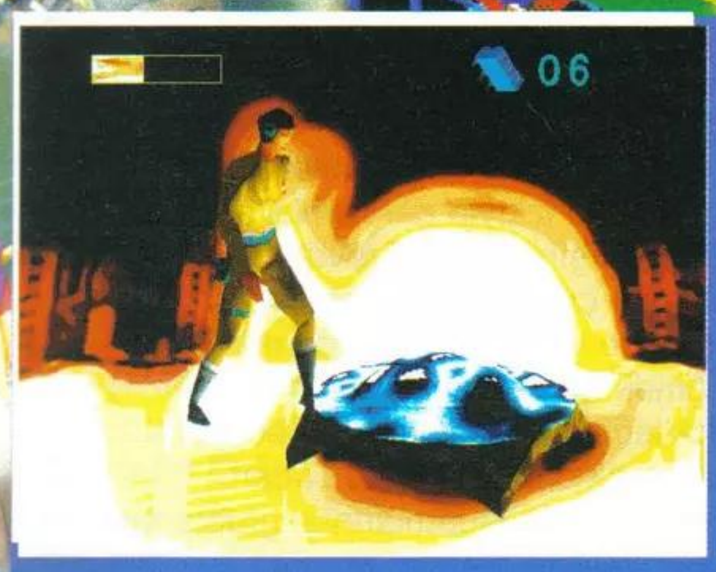
Habire Nintendo64 reklamlarına bakıp gizli gizli kıskanıyordum, onların ekşın oyunları bizdekilerden kaliteli diye, Core Design şırrak diye yapıştırdı cevabı. Uzun uzun zaman oynanabilecek tam manasızla KALİTELİ bir oyun bu.

CRUSADER

Düşünen adamın ekşını Crusader, hem birincisi, hem de ikincisi fazla da reflekslerini zorlamdan birşeyler patlatmak isteyenler için ideal. Sonuna kadar sıkılmadan dayanır mısınız bilmiyorum ama yine de tavsiyeyi hak ediyorlar.

QUAKE

Doom Gibin oyunların bir sonraki adımı Quake, az da olsa gerçek 3D olmaya biraz daha yaklaşan oyun sistemi ve 'yaratıcı' canavar/silahlarıyla zaten bu türün insanları için herhalde senenin bir numarası (ama benim için 2 numara)

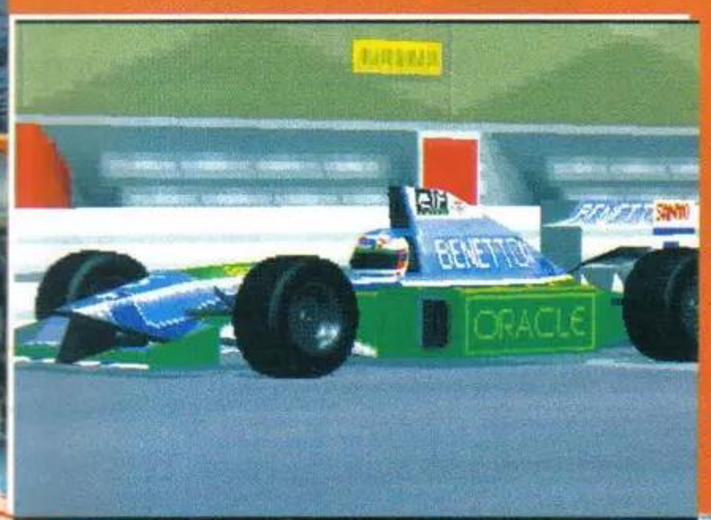


Hazırlıksız yakalandık Time Commando'ya, tıpkı Relentless'da yaptıkları gibi Adeline çaktırmadan, sessiz sedasız hit bir oyunu çıkarıverdiler. Aylarca beklenip sonra birşeye benzemeyen oyunların aksine Time Commando, ilginç zaman seyahatli konusu, gittiğiniz her zamana göre değişen düşmanları ve silahları ve de genel grafik kalitesiyle uzun zaman oynanmayı hak eden ender ekşın oyunlardan biri. Ne kadar oynarsanız oynayın, bir sonraki zamanda ne çıkacak merakı yüzünden bir türlü lanet oyunu bırakamıyorsunuz. Allahtan sağolsunlar zorluk ayarı koymuşlar da hepimizin oyundan tad almasını sağlamışlar. Düşünün bir kere bir CD'de mağara kadınlarını, eski romalıları, kovboyları, şeytanları ve daha bir sürü garip gurup şeyi gönlünüze göre dövmenize izin veren kaç tane oyun var ki?

TIME COMMANDO

BEST OF 96

FORMULA 1 GP2



Ne desem 'sen Formula1 hastasısın onun için beğeniyorsun' diyeceksiniz ama valla ondan değil, Formula1 Grand Prix 2 rahatsız edici ve yazması zor isminden başka benim bir yarış oyunundan beklediğim her özelliği bana sundu, çok memnun kaldım (hala kalıyorum), onun için size tavsiye etmeden edemicem ama şunu da unutmayın, Formula1'i seyretmesi çok zevkli de, spor olarak yapması biraz zahmetli. Yani gönlünüze göre basıp gidemizorsunuz, virajlarda fren'e vitese, pitlerde lastiğe, benzine falan dikkat edilecek bir dolu şey var. Kafa koyup ciddi ciddi oynamıcaksanız F1GP2 yerine daha hafifi bir yarış oyununa bakmanızda yarar var. Yok benim çok boş vaktim var diyorsanız, bu oyuna koyacağınız her gram emeğin karşılığı kat kat alırsınız. Bu arada geçen senenin (95-96) takımlarını ve renklerini içeren ek diski de çıktı.

INDYCAR2

Yarış oyunlarını ciddiye alanlar için bir süper simulasyon daha, Indycar2 hem artık SVGA, hem de Windows 95 altında çalışıyor, ama dikkatli olun Indycar2, çok az yardımcı opsiyonları olduğundan F1GP2'den bile daha zor.

SCREAMER2

Bir Sega/Nintedo kıskançlığı vakası daha, uzun zamandır imrendiğim texture kaplı (ama hızlı) yarış oyunlarının (şimdilik) PC'deki en iyi örneği Screamer2 özellikle multi player oynama imkanınız varsa maksimum eğlenceli bir oyun.

MEGA RACE2

Emin'le hatıralar defterimizin bir sayfasına da MegaRace2'yi ekledik, sonra nostalji yapıp 'ne güzel oynamıştık' demek için. 2 CD'de 6 pist biraz az ama, görsel ve oynanış olarak MegaRace2 geleceğin yarış oyunları için süper umut verici bir işaret.

YENI

SPY: James Bond özentisi bir unit, köpekler hariç bütün düşmanların yanından görünmeden geçebiliyor.
MAVRA FAKTÖRÜ: 4

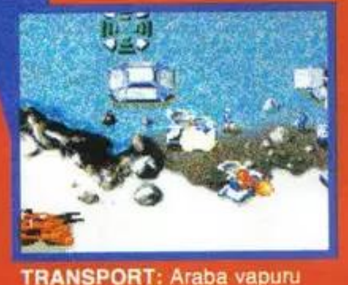
YENI

NAVAL YARD: Warcraft özentisi bir bina. Destroyer, transport gibi unitler yapmanızı sağlıyor.
MAVRA FAKTÖRÜ: 3

YENI

PILLBOX: İkinci dünya savaşı özentisi bir bina. Piyade saldırılarına karşı etkili ama sıkıcı işte.
MAVRA FAKTÖRÜ: 2

YENI



TRANSPORT: Araba vapuru özentisi bir unit. Orduları getir götür, insanın canı çıkıyor. Sıkıcıların şahı, padişahı.
MAVRA FAKTÖRÜ: 1

Hepinizi selamlarım efenim. Gameshow'un yeni imajıyla birlikte yine karşınızdayız. En sonunda Emin'ciğimin hayalleri gerçekleşti ve A4 olayına geçmiş olduk. Bu ay hayalleri gerçekleşen tek kişi Emin değildi. Doğrusunu isterseniz ben de uzun bir süre sonra kendimi eve kapatıp saatlerce bilgisayar başından kalkmadan oynayabileceğim gerçekten süper bir oyun buldum. Yazının başlığından da okuyabileceğiniz gibi "Red Alert" idi bu oyun. Gerek senaryolar, gerek demolar, gerekse oynanılabilirlik olarak mükemmel bir oyun. Bu arada oyun "Command and Conqure" serisinden, dolayısıyla da zaten büyük bir bölümünüze tanıdık gelecek. Ama senaryo aralarına koyulmuş demolar oyuna inanılmaz bir hava getirmiş ve bir senaryoda ne yapacağınız da bu demolarda anlatılmış. Dolayısıyla da herhangi bir sebeple sıkılıp sağa,sola veya yanınızdaki arkadaşınıza sataşmanız da çok zor bir hale getirilmiş (ben genelde bu tür oyunların senaryo aralarında ev arkadaşlarıma saldırma isteği duyarım).

Oyunun demosununun sonunda kısaca konuyu da özetleyen bir cümle çıkıyor karşımıza: *"He who controls the past commands the future. He who commands the future conquers the past"* (yani "Geçmişi kontrol eden yöneten birisi geleceği yönetir. Geleceği yöneten ise geçmişi fetheder"). Demodan da anlayabileceğiniz üzere (Levent bunu da anlayamamış, bu arada ismi lazım olmayan bir şahıs saatlerce "Screamer" oynadıktan sonra Levent'in gelip de yarım saat sonra bu şahsın bütün rekorlarını kırması da ilginç bir olay olarak tarihe geçti) 1946 yılında bir zaman makinesi yapılıyor ve geçmişe giden bilim adamı Hitler ile karşılaşıyor (pek karşılaşma denemez, adam gidip Hitler'i buluyor).

Zaman yolculuğundan geri geldikten sonra asistanıyla konuşuyor ve ona bundan sonra olacakları zamanın göstereceğini söylüyor ve demo bitiyor. Daha sonradan oyun başladığında geçmişten bir sürü adamın günümüze geldiğini görüyoruz zaten (doğal olarak bunlar zaman makinesiyle zamanımıza getirilen Stalin, Einstein gibi ünlü tipler, ama "ne olurdu Marilyn Monroe da bunların arasında olsaydı?" sorusunu sormadan da geçemeyeceğim).

Oyun başladığında karşımıza 5'li bir menü çıkıyor:

Start new game: Yeni bir oyuna başlama.

Load mission: Daha önceki bir oyunu geri çağırma.

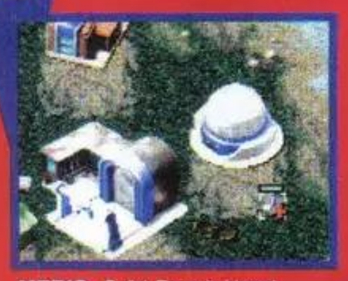
Multiplayer game: Birden fazla kişilik oyun. Bunu seçtiğiniz zaman karşınıza iki seçenek çıkıyor. Bir tanesi arkadaşınızla serial veya modem ile bağlı olarak karşılıklı oynamanızı sağlıyor. Ötekisi de (skirmish) bilgisayarın karşınıza birden fazla tipte adamla çıkmasını sağlıyor.

Intro & Sneak Peek: Oyunun demosunu ve iki adet daha oyunun tanıtıcı demolarını izlemenizi sağlıyor. Mutlaka izleyin, gerçekten çok güzel demolar.

Exit Game: Oyundan çıkış.

Oyuna başladığımızda ilk önce zorluk seviyesi soruluyor, daha sonra da **"Allied** (müttefik)" veya **"Russian** (Rus)" olarak oynayabileceğimiz iki ayrı taraf arasında tercih yapabileceğimiz bir ekran karşımıza çıkıyor. Yaptığınız seçime göre senaryolar değişiyor ama işin güzel yanı senaryolar birbirine paralel (yani müttefik olarak casus gönderdiğiniz bir senaryoda Rus olarak bu casusu yakalamaya çalışıyorsunuz). Bence ikisini de deneyin, aynı senaryoda gözünüz gibi koruduğunuz bir adamınıza karşı tarafı oynarken küfrediyorsunuz (ben çoğunlukla Rusları oynadım, tam benim gibi manyaklara göre. Bunda Rusların liderinin Stalin olmasının da payı büyük). Oyunun oynanış biçimini aranızda bilmeyenler için anlatmak zorundayım (aslında size "bilenler bilmeyenlere anlatsın" demek lazım ama neyse). Senaryoyu izleyip görevimizi aldıktan sonra karşımıza, o görevde bize verilen adamlar çıkıyor (bazı senaryolarda kurulu bir üs de verilebiliyor). Adamlarımızı seçmek için üzerine gelip mouse'u klick'lememiz yeterli, belirli bölgeyi tarayarak da birden fazla adam seçebiliyoruz. Adamlarınızı gruplarken aynı özellikte olanları gruplamaya dikkat edin (mesela doktor ile makineli tüfek kullanan adamınızı aynı düşmana yönlendirirseniz, birisi adamı öldürmeye, diğeri de iyileştirmeye gidiyor). Dolayısıyla da saçma sapan bir olay ortaya çıkıyor. Adamlarınızın özellikleri de aldığınız tarafa göre değişiyor, Ruslarda el bombası atan adamlar varken Allied'ların bazukacıları var (oyun ilerledikçe her iki taraf da bunlara sahip olabiliyor), Rusların kara gücü gerçek hayattaki gibi gerçekten çok iyi, ama Allied'larda denizde daha üstünler, falan filan. Bu tip kıyaslamaları her dalda yapabiliriz ama Allied'ların Tanya adında süper bir adamları (pardon kadınları) var ki gerçekten süper (diğer C&C'lerdeki komandolar gibi). Bu kadınla oynamak bir zevk, resmen "Rambo"'culuk oynuyorsunuz. Bir üs kurduktan sonra oyunda çeşitli binalar yapmaya başlıyorsunuz. Bu sayede de yeni adamlar veya yeni birlikler yaratabiliyorsunuz. Bu binaların görevlerini kısaca anlatayım:

YENI



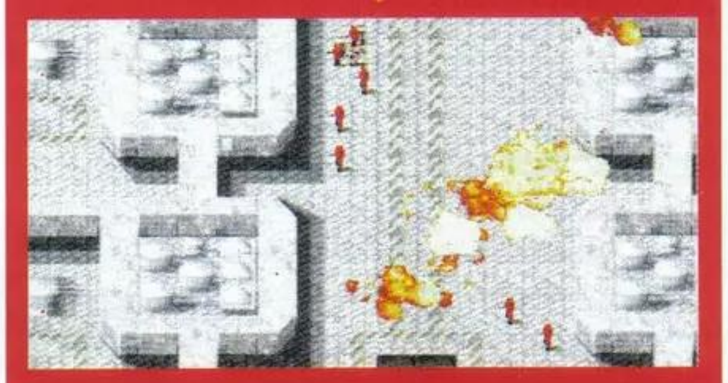
MEDIC: C-64 Beach Head özentisi bir unit. Yakınındaki askerleri tedavi ediyor ama kendi silahı yok..
MAVRA FAKTÖRÜ: 4

YENI

GUARD DOG: Wolfy özentisi bir unit. Piyadelere karşı müthiş etkili, ama ben hayvanalra zarar verilmesine karşıyım.
MAVRA FAKTÖRÜ: 5

Construction yard: Bu bina sayesinde diğer binaları yapabiliyor-uz.
Power plant: Enerji reaktörleri. Eğer üssünüzde yeteri kadar enerji yoksa maalesef bir kısım binaları kullanamıyoruz. Teknolojiniz ilerlediği zaman "Advenced power plant"'ler çıkıyor, bunlar çok daha iyi.
Ore factory: Bu oyunda da para yerine "ore" denen maden geçiyor. Bu da onların paraya dönüştürüldüğü yer.
Barracks: Barakalar. Bütün adamlarımızın yapıldığı yer.
War factory: Savaş aletlerimizin (tank,jip gibi) yapıldığı bina.
Radar dome: Radar istasyonu. Gerçekten çok kullanışlı bir bina (özellikle haritada bol miktarda yer açmışken).
Ore silo: Çok fazla ore olduğu zaman bir miktarını depolamanız gerekiyor, işte bu da depo.
Service depot: Bozulan tank ve jiplerin tamir edildiği yerler.
Bunların haricinde onlarca bina daha var, ama bunlar teknolojinizin ilerlemesiyle (bu da senaryo geçtikçe oluyor) doğru orantılı olarak ortaya çıkıyor.
Biraz da adamlarımızdan ve savaş oyuncaklarımızdan bahsedeyim:
Rifle infantry: Bitli piyade.
Grenader: El bombası taşıyan adamlar (etkili birliklerdirler).
Rocket soldier: Bazukacılar, benim favorilerim.
Engineer: Mühendisler, bir binayı ele geçirmek için kullanılıyorlar.
Flame throwers: Alev makineli manyaklar. Bunlarla adam öldürmek çok zevkli, yanan adam bir süre daha koşup yere yığılıyor.
Tanks: Genel olarak her iki tarafın da kara araçları çok farklı (başlangıçta), o yüzden bu başlık altında hepsini dile getiriyorum. En klasikleri "heavy tank". Bunların arasında en fazla tahrip gücü ise Rusların "Mammoth Tank"'ında var.
Hava araçları: Uçaklar falan. Saldırı avantajları çok fazla ama başlarda çabuk düşürülebiliyorlar.
Deniz araçları: Denizaltılar, destroyerler vs. vs..
Oyunda bir de köpekler (başlangıçta sadece Ruslarda) var ve başta düşman casuslarını bulmakta kullanabileceğiniz, bir saldırıda adam öldüren ama bir kurşunla da ölen bu hayvanlar iyi kullanılırlarsa çok faydalı olabiliyorlar (aslında ben köpekleri hiç sevmem, korkarım onlardan belki de).
Başlangıçta Allied'ların gücü daha çok hafif zırhlı araçlara dönük ama senaryolar birbiri ardına geçildikçe bunda da eşitlik sağlanıyor.
Burada önemli olan stratejik binaları daha önce yok etmeye çalışmanız. Mesela power plant'i yok ederseniz rakibin güç kaynakları zayıflayacağından daha kolay galibiyet elde edebilirsiniz.
Oyunda Ruslar ve Allied'ların dışında bir de o yörenin sivil halkı var. Bunlar da ara sıra Allied'lara yardım ediyorlar. Bunun sebebini de Rusları alınca net bir şekilde görebilirsiniz, Rus görevlerinde Stalin sizden sadece Allied'ları değil tüm yöre halkını da öldürmenizi istiyor. Hatta oyunun bir senaryosunda "Bir kişiyi öldürürseniz bu bir olaydır fakat on milyon kişiyi öldürürseniz bu bir istatistik olur" diyor (sanırım yeteri kadar net bir şekilde açıkladım).
Kesinlikle kendi üssünüzü garantiye almadan açılmaya kalkmayın, çünkü düşman sabit olarak ufak ufak birlikler gönderiyor ve sizi yıpratmaya çalışıyor. Dolayısıyla da siz savunmanızda açık verirseniz veya aceleci davranıp hemen açılmaya kalkarsanız bir anda dağılıyorsunuz.
Ore toplayan araçlar (ore trucks) çok önemli bir araçtır, eğer paranız varsa en az iki tane bunlardan yaptırın, para (ore) toplama hızınız en az iki kat artmış oluyor. Aynı şekilde düşmanınız bu araçlarına saldırırsanız onun para kaynaklarını da kısıtlamış olursunuz (hayatta her şey karşılıklıdır, bunu unutmayın).
Oyunun daha önceki C&C'lerden farklı bir oynanış tarzı yok, fakat ısrarla belirttiğim gibi senaryo aralarına koyulmuş olan demolar olayın rengini değiştiriyor (olay rengarenk oluyor). Oynanılabilirlik çok iyi ayarlanmış, bir tarafı oynarken diğer tarafın birliklerini gördükçe taraf değiştirmek istiyorsunuz (kalleş miyim neyim?).
Oyun hem dos ekranında hem de win95'te oynanılabiliyor, ama dos'ta lo-res (düşük çözünürlük)'te oynayabiliyorsunuz. Oyun 2 CD, henüz diskette rip'leri de yok ve buna rağmen bence almaya değer.
Bu aylık da bu kadar. Geçen ay da ismimin yazılmaması faciasından sonra bu ay en sonunda adımızı da dergideki yazarlar arasına yazdırdık. Sizlerden gelen on binlerce hatta yüz binlerce telefon,faks ve mektuptan sonra Emin de fikrini değiştirmek zorunda kaldı (bu bana oldukça pahalıya patladı, buradan ev arkadaşlarıma bana yardımlarından dolayı teşekkür ederim, kolay değil o kadar mektubu,faksı yazmak).

☒Aykut Güner



FİRMA: WESTWOOD
TÜR: REAL-TIME STRATEJI
SİSTEM
PENTIUM 75
8 MB RAM
1 CD 25 MB HARDISK
GENEL: %95

TOMB RAIDER

Bir kaç sayıdır oyun açıklamalarına katılamıyordum. Sağ olsun bozulan board'um yüzünden 1.5 aydır bilgisayarımdan uzak düştüm. Ama yeni yılın bu ilk ayında Game Show'un belki de en büyük adımlarından birisini daha sizin desteğinizle attığı ve karşınıza herşeyi ile biraz daha büyümüş olarak çıktığı Ocak'97'de sizlerle olmaktan çok mutluyum.

Bir ay yazı yazmadık diye amma geyik bir yazar olmuşuz. Siz esas geyiğimi Cheats köşesinde görün. Biz şimdi Tomb Raider'a geçelim...

1997 senesinin bu ilk Game Show'unda bir çok güzel oyun olduğunun farkındayım. Uzun zamandır beklenen Red Alert, birincisi tutucu çevrelerce de beğenilen (ne demek şimdi bu!?) Might&Magic 2 gibi gibi. Tomb Raider bunların arasında sıralamada kendisine ne kadar yukarılarda yer alır tam bilemiyorum. Ama beni uzun bir oyunsuzluk döneminden sonra oyalayabildiği kesin.

TR'in mantığı Doom gibin. Doom gerçekten de oyun mantığında bir çığır açmış. Hala aynı tipte oyunlar hazırlanıyor ve beğeniliyor. TR'de kendimizi Fade To Black de bulduğumuz ortamda buluyoruz. Yani vektör grafikli, texture kaplı. Kahramanımız güzel Lara bile texture kaplı vücudu ile ilgimizi oyundan çok kendi üzerinde topluyor. Yüksek çözünürlükte pikseller gözümüzü almıyor ama kahramanımızın çevik hareketlerinden de eser kalmıyor, bu sefer. Yani Hi-Res seçeneği hala halka indirilmiş değil. Halk için mi Hi-Res, Hi-Res için mi oyun?!

Çevik hareketler dedim de aklıma geldi: Oyunun giriş

menüsünden Lara'nın (bayan kahramanımızın isminin Lara olduğunu öğrenmiş oluyoruz) evine küçük bir ziyaret yapıyoruz. Açıkçası müthiş bir evi var ama kızcağız sportmen olacağım diye darmadağın etmiş evini. Yok efendim atlama zıplama için engeller, yüzme antremanı için küçük bir havuz, aletsiz jimnastik için mavi bir yer falan. Düşünsenize koskaca salonun ortasında eğik düzlem (Burak, Game Show ÖYS zedesi, söyle bakalım okuyuculara eğik düzlem hakkında bilgi ver bakayim...). Anlayacağınız oyuna başlamadan kahramanımızın marifetlerini öğrenmek için müthiş bir seçenek bu ev! Şiddetle tavisye ediyorum çünkü oyun sırasında neler yapıp yapamayacağımızı tam olarak burada öğrenebiliyoruz. Eğer Lara'nın yüzdüğünü bilmesem ikinci bölümdeki havuza hayatta atlamaz ve o gizli yeri de bulamazdım! (Nasıl çaktırmadan tüyo yaptım size!). Tabi suyun altında da ancak mavi çizginiz yani akciğerlerinizin yettiği kadar kalabiliyorsunuz, aman dikkat derim. Suyun altında yüzmek de başlarda sorun oluyor. **ALT** ile ilerliyoruz. Yön tuşları ile de ilerleyeceğimiz yöne dönüyoruz. Havuzun kenarına gelip oyunun en kilit tuşu olan **CTRL** tuşu ile de karaya çıkabiliriz. **CTRL** oyunun en kritik tuşu çünkü duvarları bu tuşla itiyoruz, kolları bu tuşla indiriyoruz, sağlık kitlerini, tabancaları, cephaneleri bu tuşla alabiliyor, yine bu tuşla atlatıdığımız uçurumun kenarına tutunabiliyoruz. Ya da aşağı sallanarak inme, koşarak atlama, kayalardan aşağı sallanırken sağa/sola ilerleyebilmek gibi. Yön tuşları ile sadece koşabiliyoruz. Ne demek şimdi bu demeyin çünkü bazen koşmak hiç de iç açıcı sonuçlar doğurmuyor. Grafiklerin ve değişen kamera açılarının azizliğine uğrayıp yüksek yerlerden aşağıya, şelaleye falan düşebilirsiniz. Bu yüzden yüksekliğinden emin olmadığınız yerlerde, nereye gittiğinizi bilemediğinizde yön tuşlarını **Shift** ile kullanarak yürüyün ki başınıza olmadık işler açılmasın. Yürüdüğünüzde isteseniz de düşmediğinizi göreceksiniz.

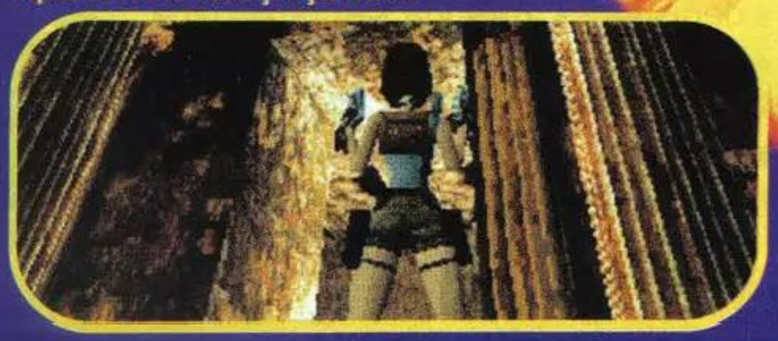
Yahu ben oyun hakkında genel bir kaç laf etmeden ayrıntılara, oyunu oynadığını düşündüğün oyunseverlere açıklamalar yağdırmaya başladım. En iyisi bilgi saklamadan oyunun genel hatlarını çizmeye çalışayım. Arkeolog Lara tapınaklara doğru arkadaşı ile yollara düşer ve arkadaşını kötü bir kaza sonucu kaybeder. Doğru bildiği yolda tek başına ilerleyecektir artık. Bölüm bölüm tapınakların arasında labirent vari yerlerde (doom gibin demiştim) dolaşıyor, kolları itiyor, mekanizmaları çalıştırıyor, anahtarları buluyor ve doğru kilitlerde kullanarak oyunda ilerliyoruz. Karşımıza öldürmemiz gereken kurtlar, ayılar ve çeşitli mahlukatlar çıkmıyor değil. Değişik silahlar ve cephaneler, sağlık kitleri falan bulup hayatta kalma savaşı veriyoruz. Bir bayan olarak tüm bu bilinmezlikler içinde tek başımızayız ve kendimizi de bu garip yrlerde görebiliyoruz. Hareketlerimize göre değişen kamera açıları her ne kadar oyuna hareketlilik getirmişse de bir süre sonra baş dönmesi, mide bulanmasına kadar varacak yan etkileri olduğunu anlıyoruz. Tomb Raider'dan önce mide bulantısına karşı ilaç alın derim.

TR, beni şiddet yönüyle de tatmin edemedi. Arada bir karşıma çıkan kurtları, yarasaları öldürmek beni, usta bir doom oyuncusu olarak tehlikeye atmak, işimi zorlaştırmak şöyle dursun heyecanlandırmadı bile. Hele hele önceden seslerini duymak tam bir felaket.

iyi güzel de,
LARA TÜRKİYE'YE GELSE NO'LUR ACABA?

Kız yüzme biliyor bir kere, hem de balık gibin, yani kliplerde havuzdan salına salına çıkma, sürekli ıslak durma etrafa show yapma gibi bölümler için biçilmiş kaftan...

Kız okumuş arkeolog olmuş, kapı gibi diploması var ama burası Türkiye, önce iş arar birkaç ay, sonra bakar olacak gibi değil kendini bir stüdyoya atar, kliplerde 'et' olmak için çünkü.....



Silah da kullanabiliyor harbiden, çekilen saçma gangster, intikam, yakışıklı şarkıcının ölümü kliplerinde hiç zorlanmaz...

Tehlikeyi sezdiğiniz anda **Shift** ile silahlarımızı elimize alıyoruz ve favori tuş **Ctrl** ile başlıyoruz sallamaya. Yön önemli ama zaten doğru tarafa bakıyorsak gerisi sorun teşkil etmiyor. Sen önce doom gibi vahşet ve kan dolu bir oyun yap, bizi kana susat sonra da TR gibi bir oyunla bizi tatmin edebileceğini san. Olmadı beyler. Yani küçük kardeşlerimize rahatça oynatabileceğimiz bir oyun, Tomb Raider. Anlayacağınız, keşfetme, dolaşma, gizli geçitler bulma, atlama, zıplama, 3 boyutlu görüş kabiliyeti geliştirme yönleri daha ağırlıklı bir oyun. Oyunun zorluk derecesini arttırma gibi bir seçenekle de karşılaşmadım doğrusu.

Ben oyunun Cd halini oynadım. Eğer disket olarak piyasalara düşerse denenecek bir oyun. Örneğin, şelalenin olduğu üçüncü bölümde nereye gideceğimi, ne yapacağımı bir türlü çözemediğimde bayağı bende takıntı yapacak kadar bağımlılık yaptığına, bir kaç saat başından kalkamadığıma tanık oldum.

İlk bakışta oldukça etkileyici olan Tomb Raider, oynadıkça sürekliliyiciliğini kaybediyor. Bir film yada kitap gibi oyunlarında sürükleyiciliği bence oldukça önemli. Hele hele böyle bölüm geçmeli oyunlarda, mekan değişimi, oyunun zorluk derecesinin gittikçe artması, yeni yaratıklarla tanışma fırsatları yaratması, değişik sistemlerle karşılaşmamız önemli faktörler. TR, sallanan büyük bıçaklar, sağlı sollu atılan oklar fena değil ama tatmin edici değil.

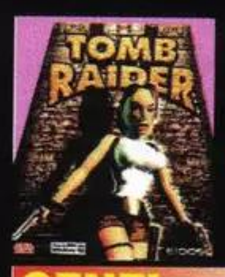
Yazıma şöyle bir baştan bakıyorum da olumsuz eleştiriler ağılıktaymış gibi gözüküyor. Aslında göz ardı edilmemesi gereken şey, oyunun kendini bayağı oynatabildiğidir. Ama türünün de en iyisi olmadığı ve biz Game Show okuyucularının (kendimi de bir okuyucu olarak görüyorum) oyun standartlarının gittikçe yükselmesidir. Yiğidi öldür, yoğurdu da üfle ama. Ben fazla üfledim galiba, kusura kalmayın.

Lara'nın yapabildiği atletik hareketler, yüzmek, zıplamak, tırmanmak, kenar kenar sallanarak ilerlemek gibi oyun mekanizmasındaki özellikler, tıkandığınız yerlerde yapabileceğiiz olasılıkların sayısını arttırarak oyunun zorluk derecesini oldukça iyi bir seviyede tutuyor. Her ne kadar vektör grafikler, texturelar bazı yerlerde kafamızı karıştırıyor olsa da (yani daha hızlı oynayabilmek için çözünürlüğü düşük tuttuğumuzdan nereye gidebilip nereye gidemeyeceğimizi tecrübe etmeden -yani duvara toslamadan anlayamıyoruz- hatta bazen anladığımızı sanıp hızla "işte çıkışı buldum, bu girişi nasıl da görmemişim" diye sevindirik olup koştuğumuzda Lara'nın "Ihh" sesiyle gerçeğe dönüyoruz) oyunu hareketliliğini arttırması bakımından (öyle di'mi?) iyi bir seçim. Koskoca Core Design firması öyle boş atar mı hiç? Bölümler ilerledikçe, oyunu bitirme hırsınız artacaktır. Hele hele benim gibi "heryere gittim, na'apçam ben şimdi" gibi bir düşünceyi saplantı yapıp sonra da çıkışın nehirin diğer tarafına koşarak atlamanız gerektiğini anladığınızda keyfinize kimse dokunamaz.

Sizlerle yeni bir boyutta, yeni bir yılda, yeni bir oyunda buluşmak hoşuma gitti. Bu ay hoşuma giden başka bir şeyi de sizlerle paylaşmak istiyorum: "Yaşam oyunun yüzbinlerce oyunun tüm taşlarının cebimde olduğunu da biliyordum artık. Bir irkilmeyle yaşamın anlamını kavramıştım. Oyuna yeniden başlamaya kararlıydım ve yeniden onun acılarına katlanmaya, anlamsızlığından dehşete düşmeye ve bir kez değil, çoğu kez içimdeki cehennemden geçmeye." (Hermann Hesse, Bozkırkurdu).

Ne yazdığımı okumuyorsun ve beni aramayacaksın değil mi?

☒Mert Topçu.

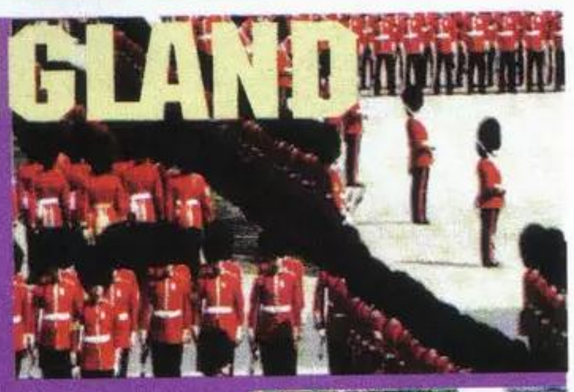


FİRMA:	VIRGIN
TÜR:	ARCADE
SİSTEM	PENTIUM 75 8 MB RAM 1 CD 20 MB HARDISK
GENEL:	%71

Motor kullanmayı da öğrenmiş eski bir sevgilisinden, motorsikletsiz Türk pop klibi olur mu hiç, tospağaları yoldan kaldırır, kellere yüz vermez, kahramanla kız yolda karşılaşırlar, motorlar durur, kasklar çıkar, hafif gülümseyerek kesişmeye başlarlar.

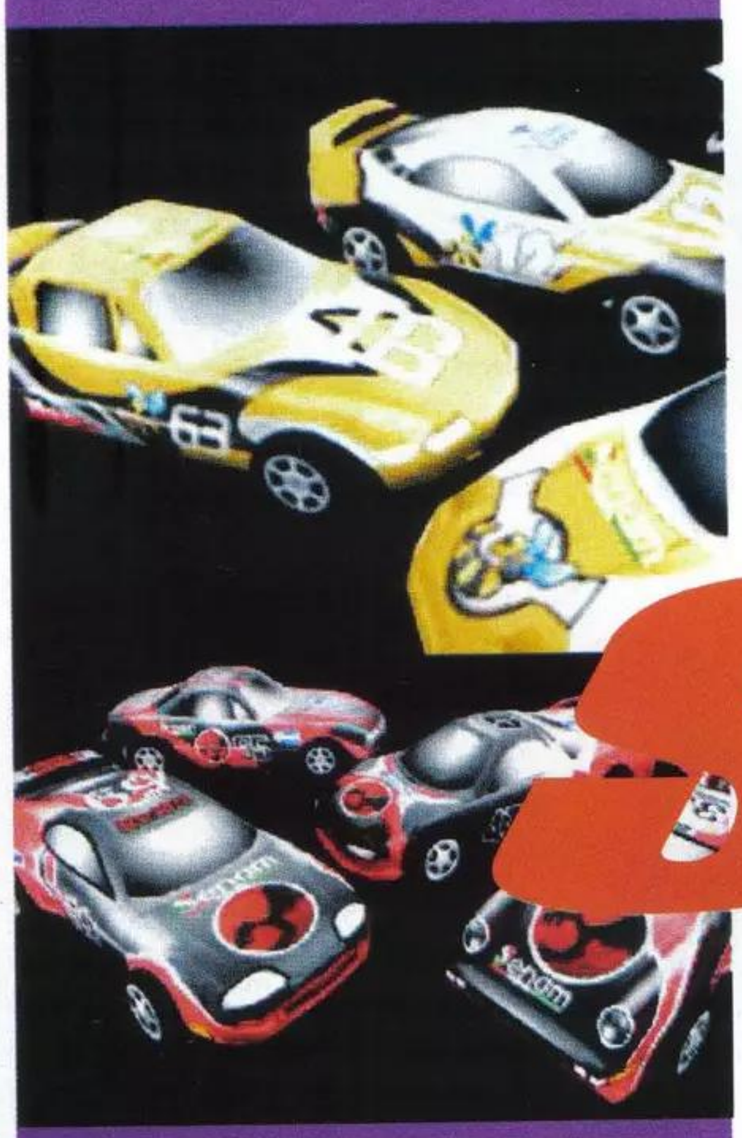
Ve hepsinden önemlisi texture'dan yapılmış bile olsa, daracık şortlar giyip garip hareketler yapmaktan hiç çekinmiyor. Her türlü klipte başımızın üstünde yeri var...

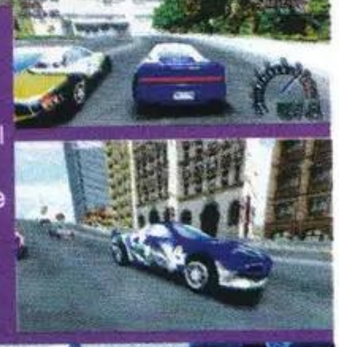
ENGLAND



GOOD MORNING TO YOU, SIR.

İngiltere'ye gidek, hem ingilizcemizi ilerletek, hemi de sakin bir yolda, şirin küçük köylerin arasında, köprünün üstünden atlaya, atlaya, güvercinlere çarpmadan şöyle doyasıya bir yarışak. Hem gitmişken Murat AY'a da uğrardık. Acaba İngiltere'de tabularını yıkıp ellibir oynarmı bizimle.





Amerikaya gidek, hem hatunlara bakak, hem de gocaman bir şehrin içinde, göğüdelenlerin gölgesinde, yol tamiratlarına düşmeden, tünelli münelli gönlümüze göre gapışak. O.J. Simpson'a da uğrarız, üzdüler çocuğu kaç senedir.

HI YA! HOW YA GUYS ALL DOIN'...

U.S.A

Screamer denilince benim ve o gece orada bulunan 9 kişinin aklına tek bir şey geliyordur herhalde. Geçen sene ocak sonuydu hatta ocak'ın son çarşambasıydı. Saat 20:00'de Ataköy'de bir apartmanın 11.katına, herkesin şaşkın bakışları arasında tam 7000 dergi çıktı. Ertesi sabah saat 15:00'de de hepsi poşetlenmiş, içine Screamer disketleri konulmuş ve paketlenmiş olarak, herkesin daha şaşkın bakışları arasında arabalara tekrar yüklendi. Bu arada yukarıda kalan herkes Screamer'dan da, GameShow'dan da, birbirlerinden de nefret eder hale gelmişlerdi (kolay değil tabii, 19 saat hiç uyumadan paket yapmak). Sonuçta teslim edilmesi gereken saatten beş dakika (gerçekten) evvel YaySat'a dergiler teslim edildi. Herkes'de bir yorgunluk (ama nasıl yorgunluk) ama başarmanın verdiği keyif vardı. Şimdi o günleri hatırlayınca garip oluyor insan. Aradan tam bir sene geçmiş ve şu anda GameShow bir sene öncesinin tam 22 katı bir bütçe ile basılıp, dağıtılıyor. Ben içinde olduğum halde inanamıyorum. Ve aradan bir sene geçmiş, o zamanlar diskette bir bölün oynananbilen demosunu verdiğimiz Screamer'ın ikincisi çıkmış. Üçüncüsü çıktığında bakalım GameShow nerelerde olucak? Murat (ben Murat derim) Screamer 2'nin playable demosunu oynadığı zaman bana çok beğendiğini söylemişti. England (demoda bir tek o var) pistinde

seçip (4 adet var) isminizi yazacaksınız. Aşağıda takımların özelliklerini göreceksiniz.

WASP: Adlarini böcekler dünyasının et yiyicilerinden alan bu takım tıpkı adaşları gibi pistlerde uçarcasına gidip, her türlü köprü ve tümsekten yararlanarak kendilerini havaya fırlatırlar. Tabii ki batıracak iğneleri de var.

ZEUS: Yunan adalarından gelen ilahi güçlerle, kendilerine güç katarlar. Tanrı gibi hareketleri adonis gibi görünüşleri ile inanılmaz yıldırım gücüyle saldırırlar. Rakiplerini dağıtmak için ellerinden geleni yaparlar ve bunda başarılı da olurlar.

CONDOR: Bu takım, adlarını aldıkları akbabalar gibi pistlerde kolayca haklayabilecekleri rakipler ararlar. Eğer yollarına çıkarsanız, bir anda kemiklerinizi temizleyebilir.

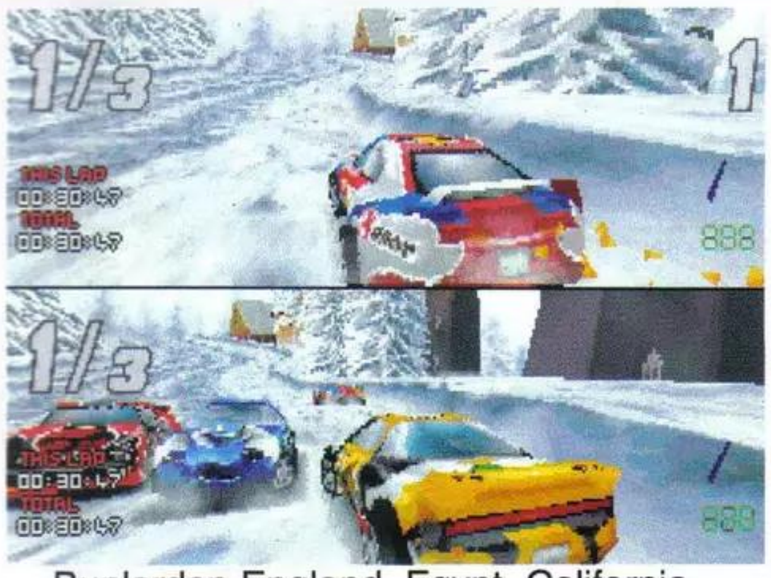
ANGELS: Bu melekler seksi ve klaslardir. Bu alemin kurallarını bunlar koymuştur. Elmas kadar sert, aynı zamanda onun kadar da güzellerdir.

ilk oynadığından 2 dakika daha iyi derece yaptığından, oyunun ne kadar güzel olduğundan falan bahsetmişti. Ben de o zamanlara ilgileniyormuş gibi yapıp 'hadi ya!', 'demek güzel oyun!' gibi ünlemler ile onu dinlediğimi, ona hissettirmeye çalışıyordum. Bu oyunu açıklamaya karar verdiğimde (karar verdim mi yaparım) oynamaya başladığımda oyunu beğenmedim, sonra biraz oyanyınca (5-6 saat kadar) bunun tamamen bir ters psikoloji olduğunu anladım. Oyun giderek hoşuma gidiyordu. Virajlarda arabanın arkasını savurup dönmesi, garip ses efektleri, süper grafikleri ile oyun beni bir yarış havasına sokmayı başarmıştı. Yani, demem o ki, oyunu ilk yüklediğinizde beğenmiyeceksiniz (şimdi, sizde ters psikoloji yapıp, kesin beğenirsiniz) ama sabırla biraz oynadıktan sonra havaya girmeye yavaş yavaş başlıyorsunuz ve birinci olabilmenin hırsı ile basıyorsunuz gaza, hemen yanında fren'in de olduğunu unutarak!!!

Gelelim oyunun menülerine, seçeneklerine (adettendir):

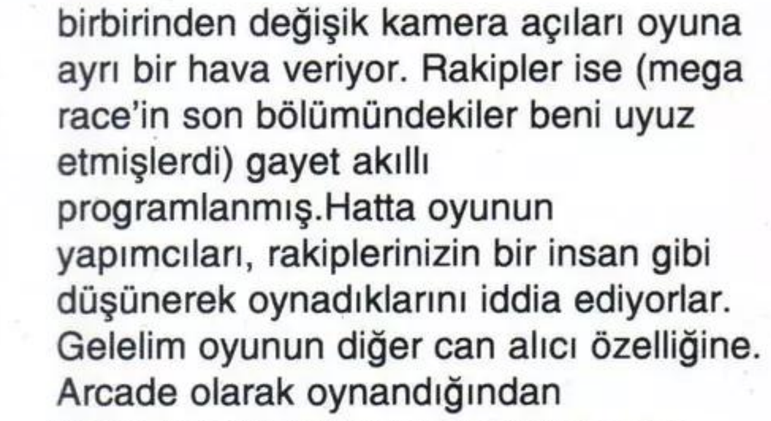
Oyun yüklendiğinde kendinize bir takım

Ama görünüşleri sizi aldatmasın, güzellik de öldürür. O anki ruh halinize, genel şahsiyetinize (timur ne yapıcak?) göre bir takım belirleyip Arabanızı seçtiğiniz ekrana geliniz. Toyota Supra, Acura (Honda) NSX, Porche 911 and Masta MX5 Miata Birbirinsen güzel bu arabalardan birini seçeceksiniz. Bence önden çekişli bir araba seçmeniz bence sizin hayrınıza olacaktır. Bu arada eğr şampiyonaya katılıp hepsinde (6 tane var) başarılı olursanız extra 4 araba çıkacak karşınıza.çıkacak.Bunlardan birini seçip 1 tur daha oynayabilirsiniz. Arcade olarak oynamayı tercih ettiyseniz yarışabileceğiniz 3 adet pist var.



Bunlardan England, Egypt, California. İngiltere pisti oyuna ilk başlayanlar için ideal. Yeteneklerinizi bu pistte geliştirip, diğer pistlerde başarı sağlayabilirsiniz. Eğer üç pistte'de başarılı olduğunuzu düşünüyorsanız hemen burada çıkın bir şampiyona'ya katılın. Şampiyona da bunlara ek olarak üç pist daha çıkacak (Finland, Colombia and Switzerland). Bunları da başarı ile tamamlarsanız 1 bonus track daha ver. Oyun da esas zevki şampiyona da alacaksınız.

Şimdi biraz yarış ekranlarından bahsedelim.Birincisinden çok daha ileri bir seviyede, araba yarışlarına yeni bir boyut getiriyor Screamer 2. Dünyanın dört bir köşesinde hazırlanan pistlerle her virajı, her atlamayı, her hoplamayı hissederek yarışacaksınız (ne demekse?) Araba modelleme sistemi ise şimdiye kadar çıkmış diğer oyunlardan hayli karışık. Burada karışık olması, güzel olduğu anlamına geliyor.Oyundaki bütün grafikler siz oynadığınız sırada realtime render oluyor. Detaylı ve birbirinden değişik kamera açıları oyuna ayrı bir hava veriyor. Rakipler ise (mega race'in son bölümündekiler beni uyuz etmişlerdi) gayet akıllı programlanmış.Hatta oyunun yapımcıları, rakiplerinizin bir insan gibi düşünerek oynadıklarını iddia ediyorlar. Gelelim oyunun diğer can alıcı özelliğine. Arcade olarak oynandığından bahsetmiştik. Championship'i de size bırakmıştık. Bir de multi-player seçeneği var ki iki arkadaş epey güzel vakit geçirecekmiş gibi geliyor. Hatta oyun ekranı ikiye bölünerek bir PC'de iki kişi oynanabiliyor (eskiden Lotus vardı, zebani'yi hep geçerdim). Ben denemedim ama Lotus'daki kadar zevk alınacağını inanıyorum. Ayrıca bir de hayali bir rakip ile (zaman?) yarışıp kendi lap time'ınızı geliştirmek için yarışabilirsiniz. Sonra da arkadaşlarınıza benim rekorum şu diye hava atabilirsiniz (MAC'in ki 1:08:10 mış (England))



Tavsiyeler:

Oynamaya ilk başladığınızda virazlara geldiğinizde fren'e basıp, sağa sola çarpmadan virajı dönmeye gayrat edin. Hızınız sıfıra kadar inse bile bunu yapmaya çalışın.

Bunu başardıktan sonra (sanki zor bir şey) virajları fren yapmadan sadece hız keserek dönmeye çalışın. Bunu yapabilmek için pist'deki virajların yerlerini iyi bilmeniz gerekiyor. Bunun için de tabii ki sıkılmadan ve sabırla aynı pistte yüzlerce (abarttım) tur atmanız gerekiyor.

Özellikle Mısır'daki pistte etraftaki attraction'lara kendinizi fazla kaptırmadan yolunuza bakın.

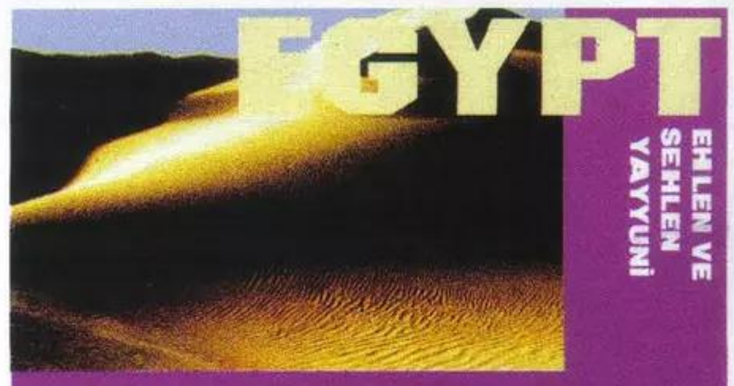
Damage Off olarak oynayacaksanız, yanınızdaki arabalara hafifçe dokunarak onları safdışı bırakabilirsiniz. Ama dikkat edin de siz de kendinizi bir yerlere çarpmış veya ters yolda gidiyor olarak bulmayın.

Son olarak oyunun kötü birkaç özelliğinden bahsederek yazıyı bitirelim. Oyunda benim nasıl olur dediğim bir bug var. O da grafiklerin update edilmesi ile ilgili. Önünüzde rakiplerle keskin bir viraja giriyorsunuz diyelim, bir bakıyorsunuz rakipleriniz keskin virajı yandaki tepelerin üzerinde alıyorlar. Siz de (en azından ben) galiba kaza oldu diye boşu boşuna seviniyorsunuz. Yine bu grafik update bug'ı yüzünden, örneğin California'da yanda inşaatta çalışan grayderleri (böyle mi yazılıyor acep) pistin ortasında bir an bile olsa bulabiliyorsunuz. Program testerlar bunu nasıl gözardı etmişler anlamıyorum. Aslında anlıyorum. Büyük bir ihtimalle gavurların Christmas mavrasına yetiştirmek için düzeltmeye teşebbüs etmemişlerdir.

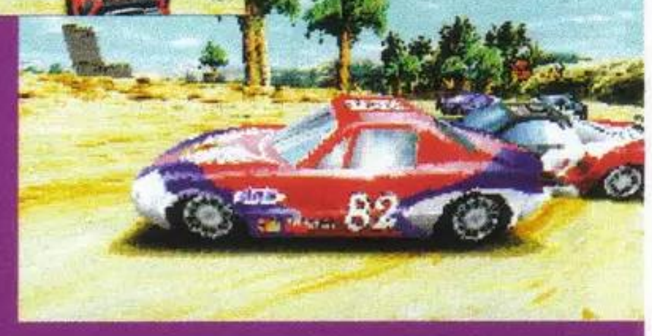
Oyun hakkında denilebicekler sanırım bu kadar. Son olarak oyun ile ilgili bazı cheat code'lari gelecek ay cheat sayfasinda bulabilirsniz. (4 bonus car ile oynamak, arcade mode'da bütün pistlere ulaşabilmek gibi extra özellikler...)

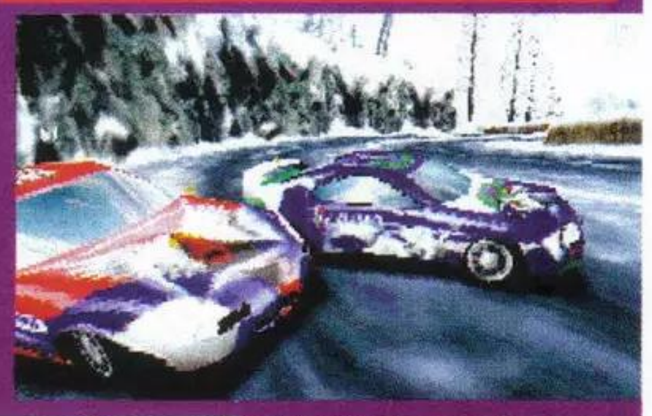
Umarım klasik yazarlar gibi menü menü oyunu açıklamıyor olmam sizi üzmemiştir. Bizim de olayımız böyle, n'apalım. Yazdığımız yazınında, yaşadığımız yılında sonuna geldik. İnşallah önümüzdeki yıl, bu yıl yapamadıklarımızı yapmak için fırsat buluruz, yani hep beraber buluruz.

☒M.Emin Gür



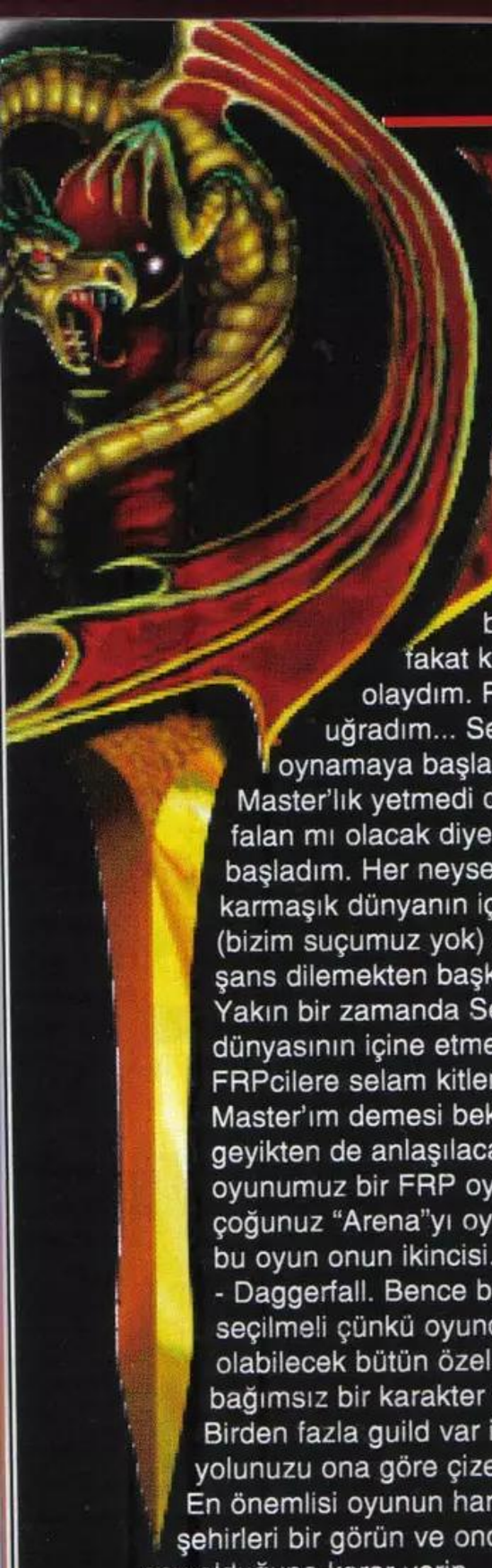
Burası süper koçlar, her taraf çöl, hemi de içinden İndiana Jones gibi dağıtıp geçebileceğiniz bir pazar yeri de var.Tünel münel, argoalik mısır heykelleri, glopatra falan bilem var. Yoldan çıkıp tutankamon amca'ya da uğrarız.





Finlandiya'ya gidek de işte ne olsun orda, kar var buz var, sonracıma kar var, birazcık daha buz var, kar demişmizdim, bir helikopter var ha bir de çok soğuk...

FIRMA: VIRGIN
TUR: ARABA YARIŞI
SISTEM
PENTIUM 75
8 MB RAM
1 CD 30 MB HARDISK
GENEL: %89



DAGGERFALL

Greetings millet... Geçen ay buralarda yoktum fakat keşke gelmez olaydım. Resmen dumura uğradım... Serkan FRP oynamaya başlamıştı. Acaba Master'lık yetmedi de Dungeon Master falan mı olacak diye düşünmeye başladım. Her neyse Serkan'ı da bu karmaşık dünyanın içince attıktan sonra (bizim suçumuz yok) diğer FRP'cilere şans dilemekten başka çaremiz kalmadı. Yakın bir zamanda Serkan'ın FRP dünyasının içine etmesi ve bütün FRPcilere selam kitlem ben Dungeon Master'ım demesi bekleniyor. Evet geyikten de anlaşılacağı gibi bu ay ki oyunumuz bir FRP oyunu. Sanırım bir çoğunuz "Arena"yı oynamışsınızdır. İşte bu oyun onun ikincisi. Yani; Elder Scrolls II - Daggerfall. Bence bu oyun yılların oyunu seçilmeli çünkü oyunda bir FRP de olabilecek bütün özellikler var. Tamamen bağımsız bir karakter yönetiyorsunuz. Birden fazla guild var istediğinize katılıp, yolunuzu ona göre çizebiliyorsunuz. Fakat!!! En önemlisi oyunun haritasında bulunan şehirleri bir görün ve ondan sonra nasıl bir şey olduğuna karar verin.

Oyunun konusu; önceden İmparator için savaşırken ölen Kral Lysandus'un ruhu hala huzura kavuşmamıştır ve lanetlenmiş bir şekilde Daggerfall şehrinin sokaklarında geceleri gezinmektedir. İmparator bizi yanına çağırır ve Kral Lysandus'un ruhunu kurtarmamız için bize görev verir. Bunun yanında bir de Daggerfall'ın Kraliçesine gönderdiği mektuba neler olduğunu bulmamızı ister. Ve biz Daggerfall'a doğru giderken büyük bir fırtına kopar ve gemimiz alabora olur. Biz yüzerek bir mağraya saklanmayı başarırız ve işte Elder Scrolls II burada başlar.

Artık oyunun açıklamasına geçebiliriz (çok klasik bir geçiş olduğunun farkındayım). Karşınıza bir menü çıkacak ve tabi ki siz bu oyuna ilk defa başlayacağınız için **"Start new game"** seçeneğini seçeceksiniz. Yeni bir oyuna başlarken öncelikle bir karakter yaratmalısınız ve bunun için karşınıza çıkan imparatorluk haritasından bir bölge seçmelisiniz. Bu seçeceğiniz bölge karakterinizin doğum yeri olacaktır ve seçtiğiniz bölgeye göre karakterinizin hangi ırk olacağı belirlenecektir. Şimdi sizlere hangi bölgede hangi ırk olduğunu anlatalım:

High Rock: Bu bölgeyi seçerseniz karakteriniz Breton ırkına dahil olacaktır. Bretonlar'ın Intellıgence ve Will avantajları vardır. Kötü amaçlı büyülerden daha az etkilenirler ve bütün büyü dallarında başarılı olurlar.

Skyrim: Bu bölgede Nordlar yaşarlar. Eğer karakteriniz Nord olursa; Strength, Will ve Endurance avantajları olacaktır. Nordlar çok düşük derecelere kadar soğuğa dayanıklıdırlar ve **Ice-based** (buz temelli) büyülerden daha az etkilenirler. Nordlar bütün savaş sanatlarına uygun özellikler taşırlar.

Morrowind: Morrowind bölgesinde Dark Elf ırkı yaşar. Karakteriniz Dark Elf olduğu zaman; Strength, Intelligence ve Speed avantajlarına sahip olur. Bu ırk Savaşçı ve büyücü sınıflarında başarılıdırlar.

Hammerfell: Bu bölgede Redguardlar yaşar. Bu ırkın Endurance ve Speed avantajları vardır. Diğer ırklara oranla daha iyi silah kullanırlar ve savaşçı olmak için çok uygun bir yapıya sahiptirler.

Sumurset Isle: High Elf ırkı bu bölgenin yerlisidir. Karakterinizi High Elf ırkından seçerseniz; Intelligence, Agility ve Will avantajlarına sahip olursunuz. High Elfler bulundukları bölgenin doğası yüzünden doğuştan büyücü olurlar. Paralyz, Poison ve Spell Immunity özelliklerine de sahip olabilirsiniz.

Valenwood: Wood Elfler Valenwood ormanında yaşarlar ve doğuştan ok ve yay kullanma kabiliyetleri vardır. Ayrıca Agility ve Speed avantajları olan Wood Elfler bütün sınıflarda iyidirler fakat hırsızlık onların en iyi olduğu daldır.

Elsweyr: Elsweyr'in yerlisi olan Kajiit ırkı Great Desert'da yaşayan predetory cats denen yaratıkların soyundan geldikleri için yüzlerini boyarlar. Endurance, İntelligene ve Agility avantajları olan Khajiitler çok iyi tırmanırlar ve hırsızlıkta başarı gösterirler.

Black Marsh: Black Marsh'ta Argonian ırkı yaşar ve bunlar kertenkele soyundan gelirler. Agility, Intelligence ve Speed avantajları olan Argonianlar kertenkele soyundan geldikleri için yüzerken kolayca yorulmazlar. Bunlar Hırsızlık ve büyücülük alanlarında başarılı oldukları gibi bazıları savaşçıda olabilirler.

Evet beyler oyunda bölgelere göre ırk dağılımı bundan ibaret. Sorusu olan var mı (pardon kendimi coğrafya dersi anlatır gibi hissettim)? Bundan sonra yani ırkınızı seçtikten sonra karakterinizin cinsiyetini seçiyorsunuz... Male'i seçerseniz erkek, Female'i seçerseniz kadın (bir üçüncüsü için seçenek bırakmamışlar) oluyor. Cinsiyetini de seçtikten sonra karakterinizin hangi sınıfa dahil olacağını seçiyorsunuz. Karşınıza iki tane ikon çıkacaktır. Bunlardan üsttekini seçerseniz, karakterinizin sınıfını listede hazır bulunan standart sınıflardan seçebilirsiniz. Ayrıca bu listede Custom denilen seçeneği seçerseniz, karakterinizin sınıfını kendiniz yaratabilirsiniz. Custom seçeneğini daha sonra geniş bir şekilde açıklayacağım. Eğer alttaki seçeneği seçerseniz, size on tane soru sorulacaktır ve üç tane cevap seçeneğiniz olacaktır. Verdiğiniz cevaplara göre size en uygun karakter sınıfı verilecektir. Bu yüzden soruları dikkatlice okuyup, daha sonra cevaplayın. Eğer size önerilen sınıfı beğenmezseniz, listeden bir sınıf seçmek zorunda kalacaksınız. Listedeki standart sınıflar şunlardır:

Mage: En önemli kabiliyetleri; Mysticism, Alteration, Thaumaturgy, Illusion, Destruction ve Restoration.

Spellsword: En önemli kabiliyetleri; Axe, Long Blade, Blunt Weapon, Destruction, Illusion ve Alteration.

Battlemage: En önemli kabiliyetleri; Destruction, Long Blade, Axe, Thaumaturgy, Alteration ve Hand-to-Hand.

Sorcerer: En önemli kabiliyetleri; Mysticism, Alteration, Thaumaturgy, Destruction, Restoration ve Illusion.

Healer: En önemli kabiliyetleri; Restoration, Medical, Dodging , Thaumaturgy, Mysticism ve Alteration.

Nightblade: En önemli kabiliyetleri; Illusion, Stealth, Dodging, Thaumaturgy, Short Blade ve Lockpicking.

Bard: En önemli kabiliyetleri; Streetwise, Etiquette, Pickpocketing,Stealth, Short Blade ve Hand-to-Hand.

Burglar: En önemli kabiliyetleri; Lockpicking, Stealth, Climbing, Mercantile, Dodging,ve Short Blade.

Rogue: En önemli kabiliyetleri; Long Blade, Stealth, Dodging, Pickpocketing, Backstabbing ve Streetwise.

Acrobat: En önemli kabiliyetleri; Jumping, Doging, Running, Climbing, Hand-to-Hand ve Stealth.

Thief: En önemli kabiliyetleri; Pickpocketing, Stealth, Short Blade, Backstabbing, Climbing ve Lockpicking.

Assassin: En önemli kabiliyetleri; Critical Striking, Backstabbing, Stealth, Short Blade, Long Blade ve Blunt Weapon.

Monk: En önemli kabiliyetleri; Hand-to-Hand, Critical Striking, Dodging, Swimming, Medical ve Blunt Weapon.

Archer: En önemli kabiliyetleri; Archery, Hand-to-hand, Dodging, Axe, Blunt Wepon, ve Critical

Siz sıkılana kadar devam....

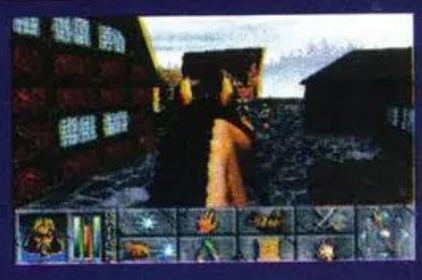
ENGIN ABLA NERDE?

Kahraman olmak da zor iş canım, son maceram beni Daggerfall şehrinden çok uzaklara götürdü. Ekmek parası işte, örümcekler, canavarlar, mage'ler, deli krallar Alllah ne verdiyse öldürüp ganimeti atıma yükeyip yola koyuldum.

Daggerfall'ın kapılarına geldiğimizde atım (1000 altına almıştım) yorgunluktan ölmek üzereydi, ama benim aklım çok başta bir yerdeydi: Engiiin, ah Engiiin. Daggerfall'ın efsanevi hatunu. Zaten Daggerfall'ı memleket seçmemim sebebi de o değil miydi?

Flashback: Adını ilk kez Wayrest'de kendi halimde bir hırsızken duymuştum. Bu kadını mutlaka görmeliyim diyip taa Daggerfall'a kadar gitmiştim. Onu ilk tanıdığımda bir templeda macerena hocası olarak çalışıyordu güzelliği beni ilk bakışta kör etmişti bile...

Huzuru çok iyi bildiğimdem önce bir mücevherat dükkanına çektim atı. Son maceradan kazandığım bütün parayla ona en iyi altınları incileri aldım. Biraz pahalıya gelmişti ama önceki tecrübelerimden Engiiin'in herşeye değeceğini biliyordum.



Hediye (ya da ödeme) işi tamam olunca hemen temple'a gittim ama Engin ortalarda yoktu. Hangi NPC'ye sorsam hepsi sessiz kalıyordu. En sonunda birini kılıcımla biraz çizdikten sonra ağzında tek bir laf (fazla çizmişim) alabildim 'saray'. Saray mı? Ne sarayı?

Engin'in sarayda ne işi olabilirdi ki? Benim minik Engin'im acaba hapislere mi düşmüştü? Yüreğim korku içinde sarayın kapısına vardım. Alışkanlıktan işte ordaki muhafıza da birkaç çizik attıktan sonra Engiiin'in bu saatlerde taht odasında olduğunu öğrendim. Taht odası mı?

Striking.
Ranger: En önemli kabiliyetleri; Long Blade, Axe, Climbing, Swimming, Archery ve Critical Striking.
Barbarian: En önemli kabiliyetleri; Blunt Weapon, Long Blade, Axe, Jumping, Running ve Swimming.
Warrior: En önemli kabiliyetleri; Long Blade, Blunt Weapon, Hand-to-Hand, Archery ve Short Blade.
Knight: En önemli kabiliyetleri; Long Blade, Etiquette, Blunt Weapon, Axe, Archery ve Short Blade.
Custom: Eğer bu seçeneği seçerseniz, daha öncede dediğim gibi kendi sınıfınızı yaratırsınız.
Şimdi burayı biraz açıklamaya çalışacağım: Ekranın üzerinde "Class Name" yazan yere, yaratacağınız sınıfın ismini yazabilirsiniz. Daha sonra karakterinizin, özelliklerini ayarlayabilirsiniz. Bunlar.
Strength: Kuvveti belirler. Eğer karakterinizi kuvvetli yaparsanız daha fazla ağarlık taşır ve daha fazla hasar verir.
Intelligence: Zekadır. Karakteriniz ne kadar zeki olursa o kadar fazla büyü puanına (spell points) sahip olur. Ve daha iyi büyü yapar.
Will: Büyüye karşı dayanma gücüdür. Bu rakam ne kadar fazla olursa, karakteriniz büyülerden o kadar az etkilenir.
Agility: Bu özellik arttıkça, karakteriniz daha iyi silah kullanır. Bu rakam 60 olduğu zaman, karakterinizin vurma şansına, +1 eklenir.
Endurance: Bu özellik ne kadar fazla olursa karakterinizin o kadar fazla enerjisi (hit points) olur ve daha hızlı iyileşir.
Personality: Bu özellik karakterinizin kişiliğini etkiler. Ne kadar fazla olursa karakteriniz o kadar etkileyici bir kişiliğe sahip olur.
Speed: Bu karakterinizin hızını belirler. Ne kadar hızlı olursa o kadar hızlı silah kullanır ve koşar.
Luck: Bu özellik karakterinizin şansını belirler. Şans yaptığınız bütün hareketlerde az da olsa etkilidir. Özellikle ok ve yay kullanırken buna ihtiyacınız olur.
Bu özellikleri arttırmak için birinden belli bir miktar alıp ötekine vermelisiniz. Mesela işinize yaramayacağına inandığınız bir özellikten alıp, daha sık kullanacağınıza inandığınız bir özelliğe verebilirsiniz. Hepsinin toplamı 400'ü geçemez ve bu yüzden yandaki rakam sıfırlanmadan, karakterinizi yapamazsınız. Bunları hallettikten sonra, yan taraftaki Skill (kabiliyet) ayarlarına geçebiliriz. Skiller önemlerine göre Primary, Major, Minor olarak üçe ayrılırlar. Primary ve Major skiller üçer tanedir. Minor skiller ise altı tanedir. Karakteriniz level (kademe) atlarken, Primary ve Major skillerin artması gerekmektedir. Skiller oyun içinde kullanıldıkça artar ve bir karakter level atladığında ekrana karakterin özellikleri (STR, INT, WILL, AGI, ...) gelir ve size belirli bir bonuss verilerek bunlardan istediğinizi yükseltmeniz için fırsat verilir. Her neyse dediğim gibi Skiller kullanıldığı zaman artar ve primary skiller daha hızlı artar. Bunun için daha sık kullandığınız skilleri seçerek karakterinizin daha hızlı level atlamasını sağlayabilirsiniz. Skiller ise şunlardan ibarettir demeden evvel ben bir yemek molası veriyim daha sonra kaldığımız yerden devam edebiliriz (gece yarısı saat:02:19)
Evet nerede kalmıştık? Hah tamam skiller diyorduk. İşte skiller:
Alteration (WIL): Bu bir büyü skilidir. Eğer karakterinizin bu skili yüksekse bu bu skildeki büyüleri staınalması daha ucuz ve atması da daha kolay olur (daha az spell point harcar).
Archery (AGI): Eğer karakterinizin archery skilli yüksekse daha iyi ok ve yay kullanır.
Axe (STR): Axe skilli yüksek karakterler daha iyi balta kullanırlar. Yani balta ile düşmana saldırdığınız zaman hasar verme şansınız daha fazla olur.
Backstabbing (AGI): Eğer bir düşmana arkadan sessizce yaklaşıp vurursanız, backstabb yapmış olursunuz. Böylece yapılan bir saldırıda düşman verdiğiniz hasarın üç katını alır. Kalleşçe olabilir fakat etkili bir yöntem olduğu tartışmasız.
Blunt Weapon (STR): Bu skillde yükselen karakterler; Staff, Mace ve Hammer cinsi silahlarla yani keskin olmayan silahlarla daha iyi savaşırlar.
Climbing (STR): Eğer bu skill yüksekse karakteriniz daha iyi tırmanır. Duvara tırmanmak için yapmanız gereken tek şey; sadece üzerine doğru yürümeye devam etmektir.
Critical Striking (AGI): Eğer bir karakterin Critical Strike skilli yüksekse o karakter düşmanı nereden vuracağını bilir ve normal ataklara oranla daha fazla hasar verebilir.
Destruction (WIL): Bu bir büyü skillidir ve diğer büyü skilleri için geçerli olanlar bunun içinde geçerlidir.
Dodging (SPD): Bir düşman size saldırdığında (kılıç, balta, bıçak, ok, büyü, ...) karakteriniz otomatik olarak savunmaya geçer fakat bunu siz hissetmezsiniz. Bu skill ne kadar yüksek olursa düşmanların ataklarına karşı o kadar iyi savunabilirsiniz.
Etiquette (PER): Bu skill karakterinizin kibar konuşma yeteneğidir. Ne kadar yüksek olursa o kadar etkili ve kibar konuşur. Kibar konuşmayı; konuşma ekranında polite seçeneğini seçerek ayarlayabilirsiniz.
Hand-To-Hand (AGI): Bu skill karakterinizin silahsız dövüşme yeteneğidir. Bir karakterde bu skill ne kadar yüksekse; o kadar kolay, hızlı ve daha fazla hasar vererek vurur.
Illusion (WIL): Bu da bir büyü skillidir. Öteki büyü skilleri için geçerli olanlar bunun için de geçerlidir.
Jumping (STR): Karakterinizin Jumping skilli ne kadar fazlaysa o kadar uzağa ve yükseğe zıplar. Zıplama olayını "J" tuşuna basarak halledebilirsiniz. Ayrıca mouse"un sol tuşu basılıyken sağ tuşa basarsanız zıplayabilirsiniz.
Languages (INT): Bu skill diğer yaratıklarla iletişim kurmanızı sağlar. Eğer karşınıza bir Imp çıktıysa ve karakteriniz Impler hakkında fazla şey biliyorsa, savaşmanız gerekmeyebilir. (bu skiller oyunda şu adlarla geçer: Centaurian, Daedric, Dragon, Giantish, Harpy, Impish, Orcish, Spriggan.)
Lockpicking (AGI): Bu skill klitli kapıları ve sandıkları açmak için kullanılır. Özellikle hırsızlar kullanır. Bunu kullanmak için konuşma modundan çekip, çalma moduna getirmelisiniz. Ne kadar yüksek Lockpick skilline sahipseniz o kadar kolay kilit açarsınız.
Long Blade (STR): Bu skill karakterinizde ne kadar fazlaysa o kadar iyi kılıç kullanır.
Medical (INT): Bu skill ne kadar fazla olursa karakteriniz yaralarını o kadar çabuk iyileştirir.
Mercantile (PER): Ne zaman herhangi bir şeyi satın almak veya satmak isterseniz, bu skill otomatik olarak devreye girer ve fiyatı etkiler. Ne kadar yüksek Mercantile skilline sahipseniz, o kadar kârlı alış-veriş yaparsınız.
Mysticism (WIL): Bu da bir büyü skillidir. (aynı şeyleri söylemekten bıktım.)
Pickpocketing (AGI): Bu skill yan kesicilik kabiliyetinizi gösterir. Eğer bu skilliniz yeteri kadar yüksekse kurbanınızın cebini boşaltma şansınız daha fazla olacaktır.
Restoration (WIL): Büyü skilli kardeşim büyü be büyüüü.
Running (SPD): Nekadar yüksek running skilline sahipseniz o kadar hızlı koşarsınız.
Short Blade (STR): Bu skilli yüksek karakterler kısa kılıçları ve bıçakları daha iyi kullanırlar ve bunları kullanarak daha fazla hasar verebilirler.
Stealth (AGI): Bir düşmana arkadan ve

Merdivenleri deli gibi çıktım, özlemim artık sınır dinlemiyordu. İşte Engin'im ordaydı, karşımdaydı! Peki niye her zamanki gibi boynuma sarılıp bana ayıp laflar söylemiyordu? Niye böyle kapalı giyinmişti? Herşeyden önemlisi bu kafasındaki taç da neyin nesiydi?

Engin kraliçe mi olmuştu? Bir de üstüne üstelik beni tanımıyor gibi yapıyordu! Birden bana kaş göz işaretleriyle birini gösterdiğini farkettim. Kimse hemen doğrayıp Engin'imi geri alacaktım. Kral mı? Engin'im yokluğumda boş durmayıp bu sefer eşşeğini sağlam kazığa (ayıp kelime oyunu) bağlamıştı.

sessizce yaklaşmanız bu skille bağlıdır. Ayrıca sessiz yürümenizde üzerinize giydiğiniz kıyafetler ve zırhlar da etki edecektir (düşünsenize bir chain-mail ile nekadar sessiz yürüyebilirsiniz ki.... her adımda şangır şungur öter). Sessiz yürümeyi yürürken çıkan ok tuşunu ekranın ortasının biraz üzerinde tutarak halledebilirsiniz.

Streetwise (PER): Bu özelliğe sahip bir karakter kaba konuşmayı bilir. Ne gereği var demeyin çünkü köylülerle ve yer altından (pis işler) insanlarla konuşurken kaba konuşursanız, daha iyi sonuç alırsınız. Bunu ise konuşma ekranında "Blunt" seçeneğini seçerek yapabilirsiniz.

Swimming (END): Bu skill ne kadar fazla olursa, o karakter o kadar hızlı yüzer, yüzerken daha az yorulur ve su altında daha fazla nefes tutar.

Thaumaturgy (WIL): Bu da büyü skilli... Evet sonuç olarak skiller bu kadar. Başka sorusu olan var mı? Haaa var mı? Var mıı?... Evet bu sınıf yaratma ekranın da daha bir ton ıvır zıvır var. Bunları açıklamaya devam ediyorum.

Hani ekranda bir bıçak resmi var ya, hani altında ve üstünde kırmızı bloklar olan. İşte bu bıçak bulunduğu yerden (average) aşağıdaysa karakterinizin skilleri daha kolay yükselir. Eğer yukarıdaysa daha zor yükselir. Bu da level atlamanızı etkiler. Fakat bıçak o kırmızı çizgilerin öteşine geçerse karakterinizi yapamazsınız. Yukarıda bulunan **"Max hit points per level"** Karakterinizin her level atlayışında ne kadar ekstradan hit points alacağınız belirler. Bu sayı yükseldikçe, bıçak yukarı çıkar ve level atlamanız zorlaşır. Sayıyı alçaltırsanız, bıçak aşağıya iner ve level atlamanız kolaylaşır fakat bu sefer güçsüz bir karakter olursunuz. Bu dengeyi Avantaj ve Dezavantaj ekleyerek koruya bilirsiniz. Bıçağı mümkün olduğu kadar aşağıda bırakmaya çalışın. Edit Special Advantages seçeneği ile karakterinize avantajlar ekleyebilirsiniz. İşte avantajlar.

Acute Hearing: Karakterinizin en ufak sesleri duymasını sağlar.

Adrenaline Rush: Karakterinizin çok az enerjisi kalmışken adrenalin salgılayıp, daha iyi dövüşmesini sağlar. (bizim orda buna göz sıkışması anında, gözün yusuf yusuf etmesi diyorlar.)

Atleticism: Karakterinizin daha zor yorulmasını sağlar.

Bonus To Hit: Bu seçeceğiniz türe karşı karakterinizin daha iyi savaşmasını sağlar. Seçenekler ise; Animals, Deadra, Humanoid, Undead.

Expertise In: Seçeceğiniz silahı kullanmakta karakterinizin uzman olmasını sağlar. Seçenekler ise; Axe, Blunt Weapon, Hand-To-Hand, Long Blade, Missle Weapon ve Short Blade.

Immunity: Karakterinizin seçeceğiniz etkene karşı aşırı dayanıklı olmasını sağlar. Seçenekler ise; Disease, Fire, Frost, Magic, Paralysis, Poison ve Shock.

Increased Magery: Karakterinizin spell points ini 1.5-3.0 ile çarpılmasını sağlar. (yani intelligence bu değerler arasında sizin seçeneğiniz ile çarpılacak ve spell points olacaktır.)

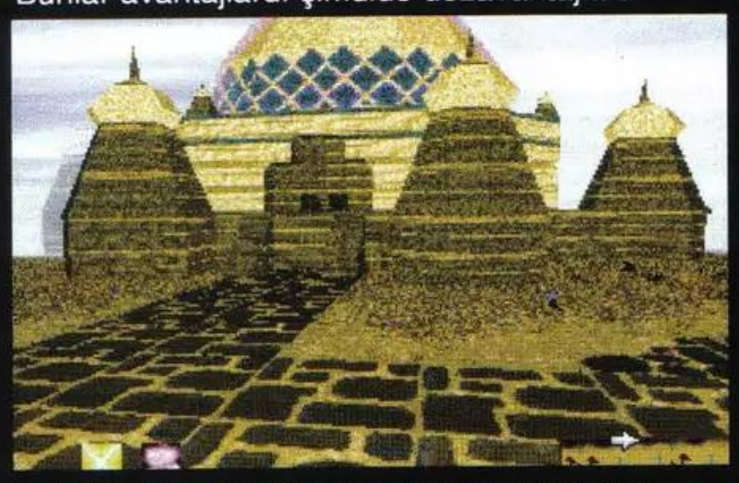
Rapid Healing: Karakterinizin seçeceğiniz yerde (aydınlık, karanlık veya her yer de) hızlı iyileşmesini sağlar.

Regenerate Health: Karakterinizin seçilen yerde (aydınlık, karanlık, her yer veya su yla temas edince) kendi kendini iyileştirmesini sağlar.

Resistance: Karakterinizin seçilen etkene karşı dayanıklı olmasını sağlar. Seçenekler ise Immunity ile aynıdır.

Spell Absorption: Karakterinizin kendine karşı yapılan büyüleri bir dereceye kadar engellemesini sağlar. Seçenekler Rapid Healing özelliğindeki gibidir.

Bunlar avantajlardı şimdide dezavantajlara



gelelim. (beş saattir oyunu yazıyorum fakat daha bir karakter yapamadık.)

Critical Weakness: Seçilen etkene karşı çok dayanıksız olmasını sağlar. Seçenekler Immunity ile aynıdır.

Damage from holy places: seçerseniz kutsal yerlerde hasar alır. From sunlight seçerseniz, güneş ışığından hasar alır.

Darkness Powered Magery: İki seçenek vardır. Birincisi karanlıkta daha az büyü yapabilir. İkincisi Karanlıkta büyü gücünü kaybeder.

Forbidden Armor Type: Seçilen tipteki zırhları giymesini yasaklar.

Forbidden Material: Seçilen materyalden yapılmış herhangi bir şeyi kullanmayı yasaklar. Materyaller zayıftan güçlüye doğru şöyle sıralanır. Iron, Stell, Silver, Elven, Dwarven, Orcish, Mithril, Adamantium, Ebony, Deadric.

Forbidden Shield Type: Karakterinizin, seçilen tipteki kalkanları kullanmasını yasaklar.

Forbidden Weponary: Karakterinizin seçilen tipteki silahı kullanarak savaşmasını yasaklar.

Inability To Regen Spell Points: Karakterinizin harcadığı spell points'i geri kanmasını engeller. Seçenekler avantajlardaki rapid healing ile aynıdır.

Light Powered Magery: Dark Powered Magery'nin aydınlık için geçerli olanıdır.

Low Tolerance: Seçeceğiniz etkene karşı karakterinizin dayanıksız olmasını sağlar. Seçenekler Critical Weakness ile aynıdır.

Phobia: Karakterinizin seçilen türe karşı korkusu olmasını ve o türe karşı kötü savşmasını sağlar. Seçenekler **Bonus to hit** ile aynıdır.

Dezavantajları da kestirip attıktan sonra "Edit Reputations" seçeneğine gelelim. Burada karakterinizin diğer sınıflarla olan ilişkilerini ayarlıyorsunuz. Bunlar soldan sağa doğru; Tüccarlar, Köylüler, Büyücü kesimi (okumuş adamlar), Soylular, Yer altı (karanlık tipler). Buradaki çizgileri yukarı ve aşağı oynatarak, ayarlayabilirsiniz. Yukarıda olursa iyi geçinirsiniz, aşağıdaysa kötü... En alltaki rakam sıfır olmadan buradan çıkamazsınız. Yani birini çoğaltırsanız, ötekilerden birini azaltmalısınız. Eğer bir kesimle kötü geçiniyorsanız sizle konuşmak istemiye bilirler. Onun için bu ayarları yaparken iyi düşünün. En sonun da bu ekranı geçebildik. (yaklaşık 1500 kelimede bir ekranı açıkladım. Bu bir rekor!!!...) Evet bu ekrandan "Exit" seçeneğine basarak çıkabilirsiniz. Bundan sonra karakterinizin geçmişini ayarlamalısınız. Eğer yukarıdaki seçeneği seçerseniz, otomatik olarak ayarlanacaktır. Fakat aşağıdakini seçerseniz, on iki tane soruya cevap vererek karakterinizin geçmişini belirleyebilirsiniz. Buradaki sorular farklı olabilir ve karakterinizin özelliklerini etkileyecektir.

Artık karakter seçimi bitti. Evet sonunda iki bin kelimede karakter yapımını anlattım. Artık yavaş yavaş oyun ekranına geçelim.

Daggerfall Canavar İşleri Şubesi Sunar:

SİZİ BAZI DOSTLARIMLA TANIŞTIRAYIM...

GIANT RAT:
İlk başlarda çok başınızı ağrıtır, ama kolay ölürler. Asıl sorun orda olup olmadıklarını görmek için sürekli başınızı eğmek zorunda olmanız.
HP:9-16 AC:6

GIANT BAT:
Bu da düşük level karakterler için bir kabus olabilir. Vur kaç taktiği kullanmakta yarar var. Eğer sizi yaralarlarsa hastalık kapabilirsiniz (%5)
HP:12-16 AC:6

DREUGH:
Sizin için hazırladığımız özel su altı kolleksiyonunun bir üyesi. Aslında göründüğü kadar korkunç bir yaratık değil. Water Breathing spell'iniz dayanırsa kolay halledersiniz.
HP:13-34 AC:6

FROST DAEDRA:
Daedra ailesinin 'soğuk' çocuğu diye hemen bir ice storm büyüsü yollayacaktır. Yeterince hızlı davranırsanız büyüyü atmadan bir tane geçirebilirsiniz. Tabii mithril bir silahınız varsa.
HP:25-130 AC:-5

GARGOYLE:
Gargoyle'lar genelde kodular mı oturturlar, onun için uzaktan öldürmekte yarar var. Yakın dövüş için mitrhil ya da daha iyi bir silah lazım.
HP:19-82 AC:0

MUMMY:
Eğer gümüş ya da daha iyi bir silahınız varsa kolaylıkla öldürebilirsiniz ama size vurduklarında hastalık kapma şansınızın yüksek olduğunu (%10) unutmayın. En yakın temple'a mecburi teleport yapmak istemiyorsanız itinayla öldürün.
HP:17-66 AC:2

ORC:
Standart dungeon canavarı. Sırf siz öldürüp mezar soygunculuğu yaparak cebinizi doldurun diye koyduk. Özellikle yüksek rütbelilerinden (orc sergeant) bol altın ve pahalı silahlar çıkar. Bu kıyağımızı unutmayın.
HP:13-34 AC:7 Sergeant HP:15-50 AC:5

ZOMBIE:
Düşük level karakterler kendinizi kollayın, bir zombie sizi iki darbede üç parçaya ayırabilir. Yavaş hareket ettiklerinden sürekli kaçarak 'azar azar' öldürün. %2 hastalık kapma şansız olduğunu unutmayın (sonra söylemedi demeyin).
HP:52-66 AC:0

VAMPIRE:
Daggerfall'ın en mavra canavarları. Size sleep, shock ve paralyze atar. Eğer yaralanırsanız sizin de bir vampire dönüşme ihtimaliniz (%0.06) vardır. Bir de bunların büyük babaları vardır ki (Vampire Ancient) onları öldürmek gerçekten zordur. Spell Reflection kullanın.
HP:28-154 AC:-2 Ancient HP:30-170 AC:-5

ORC SHAMAN:
Tehlikeli damage spell'leri vardır, onun için spell reflection kullanmakta yarar var. Genelde bol miktarda potion ingredient taşıdıklarından yararlıdırlar.
HP:18-74 AC:7

DRUID:
Tıpkı Orc Shaman gibi bir iki tane (düşük level'lar için) tehlikeli spell'leri vardır. Yeterince hızlı hareket ederseniz spell yemeden ilk darbeyi atabilirsiniz. Çok fazla görünmezler, öldürürken tadını çıkarın.
HP:52-66 AC:?

SKELETAL WARRIOR:
Kılıç, sabre gibi silahlardan yarım damage alırlar. Onun yerine mace, hammer gibi birşeylerle kemiklerini dağıtmayı deneyin. Özellikle ilk dungeon'da pek çok magic user karakterin başını ağrıtabilir.
HP:17-66 AC:2

GUILD YUKSELME TABLOSU

	REPUTATION	HIGHEST SKILL	2.ND HIGHEST SKILL
RANK1	0	22	4
RANK2	10	30	8
RANK3	20	38	12
RANK4	40	54	20
RANK5	50	62	24
RANK6	60	70	28
RANK7	70	78	32
RANK8	80	86	26
RANK9	90	94	40

10 REP puanı=2 başarılı guild görevi.
Burada bahsedilen skill'ler o guild'de training'i olan skiller'dir.

EN İYİ PRACTICE SPELL'LERİ

ITERATION	SLOWFALL
DESTRUCTION	DAMAGE FATIGUE
ILLUSION	SHADOW FORM
THAMATURGY	BIOYANCY
MYSTICISM	OPEN
RESTORATION	HEAL FATIGUE

Ekranın sol alt köşesindeki karakterinizin resmine kliklerseniz, karşınıza karakterinizin görüntüsü ve özellikleri gelecektir.
Name: Burada karakterinizin ismi yazar ve bu ismin üzerine klikleyerek, yeni bir isim yazabilirsiniz.
Race: Karakterinizin ırkını gösterir.
Class: Karakterinizin sınıfını gösterir.
Level: Karakterinizin kaçıncı level olduğunu gösterir.
Gold: Ne kadar paranız olduğunu gösterir.
Fatigue: Karakterinizin şu anki ve maksimum yorgunluk derecesini gösterir.
Health: Karakterinizin şu anki ve maksimum enerjisini gösterir.
Encumbrance: Karakterinizin şu anda ve maksimum kaç kilo taşıdığını gösterir.
Affilications: Bunun üzerine kliklediğinizde, üye olduğunuz guildleri ve oralardaki rütbelerinizi gösterir.,
Skills: Primary, Major, Minor, Miscellaneous olarak dört gruba ayrılır. Hatırlarsanız bu gruplardan üç tanesini siz ayarlamıştınız. Miscellaneous ise sizin seçmediğiniz yani geriye kalan bütün skillerdir. Bunlar da kullanıldığı zaman artar fakat diğerlerine oranla bu artış daha yavaş olur.
Inventory: Karakterinizin taşıdığı eşyaları gösteren ve ayarlamalarını yapmanızı sağlayan ekranı açar.
Spellbook: Büyü kitabını ekrana getirir. Kitapta yazan bir büyünün üzerine iki kez kliklediğiniz zaman o büyüyü atarsınız.
Log: Karakterinizin otomatik olarak tuttuğu günlüğü gösterir. Her hangi bir kimseden veya guildlerden aldığınız görevler buraya yazılır (ve bazı önemli olaylar) ve görev bittikten sonra silinir. Ayrıca **Dialog Notes**'u seçerek, konuşma esnasında kaydettiğiniz notları da okuyabilirsiniz.
History: Karakterinizin avantajları ve dezavantajlarını gösterir ve ayrıca hayatını anlatır.
Exit: Oyun ekranına geri döner.
Tekrar oyun ekranındayız ve karakterinizin resminin yanında bululan üç çizgiden bahsediyoruz. Bunlardan yeşili; enerjinizi gösterir ve çizginin yok olmasıyla beraber sizde yok olursunuz. Kırmızı çizgi dwe yorgunluğunuzu gösterir ve bu çizgi yok olduğunda, karakteriniz bayılır ve bir kaç saat sonra kendine gelir. Acilen dinlenmeniz gerekir. Mavi çizgi ise spell points'tir. Bu çigi bittiğinde büyü yapamazsınız. Ve bu üç çizgiyi yükseltmek için dinlenmelisiniz.
Bu çizgilerin yanında "options" yazan ikon ise save, load ve exit gibi naneler bulunan bir pencere açar.
Şimdi options'un solunda ve üstte bulunan ikonları anlatalım.
Birincisi büyü ikonudur. Bu ikona kliklediğinizde büyü kitabı çıkacaktır ve sağ üst köşede büyü gücünüz görünecektir. Sol taraftaki listeden atacağınız büyüyü seçip, iki defa kliklemelisiniz. Sağ tarafta ise seçtiğiniz büyünün açıklamaları vardır.
İkinci ikon ise **interaction** ikonudur. Bu ikon normalde grab pozisyonunda durur. Grab seçiliyken kliklediğiniz insanlarla konuşur, kapıları açar, düşmanlara bakar, cesedleri arar... v.b. Bir kez kliklerseniz info mode'a gelir. Bu ikon sadece bakma işine yarar. Kliklediğiniz her hangi bir şeye bakmanızı sağlar ve onun hakkında bilgi verir. Bir defa daha kliklerseniz steal mode'a gelir. Şu halde bir karaktere kliklerseniz, (bunun için pickpocketing skilliniz yüksek olmalıdır.) onun cebindeki paraları çalarsınız (en azından denersiniz). Bir kapı veya sandığa kliklediğinizde (bunun için ise lockpicking skilliniz yüksek olmalıdır), onun kilidini açmaya çalışırsınız. Fakat bu ikisinden birini yaparken başarılı olamazsanız ve bir şehirdeyseniz, nöbetçiler peşinize düşecektir. Cezası fazla değildir fakat halkın gözünden düşersiniz. Diğer bir mode ise dialogue mode'dur bu mode seçiliyken kliklediğiniz karakterle konuşursunuz.
Bir yandaki ikon ise (iki tane çanta resmi olan) inventory ekranını getirir.
Bir sonraki ikon ise yani kılıç resimleri olan; silah çekme ikonudur. Bu ikona kliklediğinizde (veya klavyeden "a" tuşuna bastığınızda), karakteriniz silahını çekecektir. Eğer elinde bir silah yoksa ekranda bir yumruk belirecektir ve karakteriniz savaşırken tekmelerini ve yumruklarını kullanacaktır. Eğer klavyeden "s" tuşuna basarsanız, karakteriniz diğer elindeki silahı kullanmaya başlar.
Alt sıradaki ikonlara gelince; birincisi use ikonu. Bu ikona kliklediğiniz zaman inventory'de bulunan büyülü objelerin listesi çıkacaktır ve bunlardan birinin üzerine çift tıklayarak kullanabilirsiniz.
Bir sağdaki ikon ise transportation ikonudur. Bu ikona kliklerseniz karşınıza bir liste çıkacaktır. Burada ulasım aracınızı seçersiniz. Foot, Horse, Cart, Ship. Bu arada gemi almak istiyorsanız bunu bankadan alabilirsiniz. Aynı zamanda bankadan evde alabilirsiniz.
Bir sonraki ikon ise harita ikonudur. Bu ikona kliklediğinizde veya klavyeden "m" tuşuna bastığınızda; karşınıza harita çıkacaktır. Bu harita özellikle dungeonlarda 3d olduğu için kafanızı ilk başta biraz karıştırabilir. Fakat alışırsınız. Ayrıca bu ikona sağ tuş ile kliklerseniz, Tamriel imparatorluğunun haritası çıkar ve buradan gitmaek istediğiniz şehri veya dungeon'u seçebilir ve oraya otomatik olarak gidebilirsiniz. Fakat bu özellik (fast travel) sadece dışarıda çalışır.
Bir sonraki ikon kamp ikonudur. Bu ikona kliklediğinizde, üç tane seçenek çıkacaktır. Bunlardan ilki **for a while'ı** seçerseniz; kaç saat uyuyacağınızı seçersiniz. Bir defada maksimum 99 saat uyuyabilirsiniz. (yuh) İkinci ikonu (until fully healed) seçeneğini seçerseniz, karakteriniz iyileşene kadar uyuyacaktır. **loiter for a while** seçeneği ile maksimum üç saat bekleyebilirsiniz. Bu ikonu özellikle şehirde zaman geçirmek için kullanabilirsiniz. Çünkü şehrin ortasında uyumaya kalkarsanız nöbetçiler hemen yanı başınızda biterler (bunun için içeri girmeye deymez abicim).
Ekranın sağ alt köşesindeki pusulaya kliklerseniz, Bulunduğunuz yerin ismini,tarihi, saati ve bulunduğunuz bölgenin kanunlarında nasıl değerlendirildiğinizi gösterir.
Usta aslında oyunda daha anlatacak çok şey var fakat limiti aşmak üzereyim, o yüzden gerisini sizlere bırakacam. Son olarak Guildlerden bahsedip oturumu kapatacam.
Oyundaki başlıca Guildler şunlardır:
Fighters Guild: Hemen hemen bütün büyük şehirlerde bulunur. İçeri girip oradaki admala konuşun ve guild'e katılın. Bu guild'in fazla bir avantajı yoktur. Eşyalarınızı (beleş) tamir ettirirsiniz. Eğitim alırsınız ve geceleri burada kalabilirsiniz.
Thieves Guild: Hırsızların organizasyonudur. Buna katılmak için etrafta biraz hırsızlık yapıp, kendinizi göstermelisiniz. Daha sonra onlar sizinle temasa geçecektir. Fazla bir avantajı yoktur. İksir falan yaparsınız, büyülü objeler alırsınız, eğitim görürsünüz...v.b.
Dark Brotherhood: Katillerin organizasyonudur. Buna katılmak içinse bir kaç cinayet işlemeli ve kendinizi göstermelisiniz. Bunlarda hırsızlar gibi sizinle temas kuracaktır. Hırsızlarla hemen hemen aynıdır.
Knights: Her bölgeye göre değişirler. Örneğin Daggerfall bölgesinde Knights of Dragon olarak bulunurlar. Bunlara katılırsanız hanlarda beleş kalırsınız ve gemi yolculuklarına para vermezsiniz. Her rütbede size bir parça zırh verirler ve en üst rütbede ise ev verirler.
Temples: Her bölgede değişik tapınaklar vardır. Bunların özellikleri hemen hemen Mages Guild ile aynıdır.
Mages Guild: Bana göre en avantajlı organizasyonlardan biridir. Büyü satın alırsınız, büyü yaparsınız, büyülü eşya satın alırsınız, büyülü eşya yaparsınız, şehirler arasında ışınlanabilirsiniz ve en iyisi Deadra çağırabilirsiniz. Deadra çağırdığınız zaman Deadra efendilerinden biri gelir ve size bir görev verir. Bu görevi tamaladığınız zaman ödül büyük olur. Vesaire, vesaire. İşte Deadra çağırma günleri aşağıda:
1.ve**13.**Morningstar, **2.**ve**16.**Suns Down, **5.**First Seed, **9.**Rains Hand, **9.**Second Seed, **5.**Mid Year, **10.**Suns Height, **3.**Hearth Fire, **8.**ve**13.**Frost Fall, **2.**ve**20.**Suns Dusk, **20.**Evening Star
Son olarak eklemek istediğim şeyler de şunlar: Daggerfall bir frp olarak diğerlerinden ayrılan noktaları var. İsterseniz ana quest'i takip edebilirsiniz, isterseniz de kendi başınıza bu dünyada istediğiniz kadar takılabilirsiniz.
İlk dungeon'da çıktıktan bir süre sonra bir mektup gelir. Bu mektubun dediği yere gidin (zaman limiti var, yapması zorunlu). Bunu yapmazsanız ana quest'i başaramazsınız.
Eğer ana quest'e katılmak istiyorsanız, üçüncü level'a geldiğinizde saraya (daggerfall'dakine) gidip kraliçe ile görüşün. O size ilk görevi verecektir.
Ana quest oynamayacak olan diğerleri ise istedikleri gibi skill'lerini geliştirsinler, guild'lere katılıp yükselsinler. Tabii bu benim tavsiyem.
Bu arada ana quest ve karekter ilerlemesi ile ilgili sorunlarınız MAC'e sorabilirsiniz. Yılbaşı partisini ekebilecek kadar, sabah akşam bu oyunu oynuyor nede olsa...
Hadi beyler herkese iyi yıllar.Tamriel'deki yolculuğunuzda başarılar...) Elveda... Aloha... Bye... Farewell...

☒Gökhan "Madman" Tarcan

FİRMA: VIRGIN
TÜR: F.R.P.
SİSTEM
486 dx2-66
8 MB RAM
1 CD 20 MB HARDISK
GENEL: %99

Sherlock Holmes, gelmiş geçmiş en zeki insanlardan biri (ne kadar hayali de olsa), evinde koskoca Londra'daki hiç kimsenin onun yardımına ihtiyaç duymamasından yakınarak Dr.Watson´ın önünde sıkıntı içinde dolaşmaktadır. Kapının çalınması ve çok uzun zamandır ona hizmet eden Mrs. Hudson´ın ona bir not getirmesi ise bu sıkıcı havayı biraz dağıtır. Not ağabeyi olan Mycroft Holmes´dan gelmiştir (bilmiyorum gerçek Sherlock romanlarında böyle bir karakter var mı?). Onu acele olarak sürekli gittiği çok yüksek mevkideki insanların üyesi olduğu Diogenes Club´a çağırmaktadır. Zaten sıkıntıdan patlamak üzere olan Sherlock, Watson'ı da alarak oraya doğru yola koyulur. Oraya vardıklarında kapıda onları Diogenes Club'ın kapıcısı Forbes karşılar. Tam onunla konuşurken içeride korkunç bir patlama olur! Hatta Forbes patlamanın şiddetinden bayılır. Sherlock ise yerinden doğrulur doğrulmaz içeri girip kardeşini kurtarmaya girişir...

Eveet oyun aynen böyle bir demo ile başlamakta. Ama devamı için tek bir şey söyleyemeyeceğim. Kan, hırs, casusluk, cinayet her şey ama her şey sizi oradan oraya sürükleyecek... Ve eğer yazının bundan sonrasını okuyarak oyunu bitirirseniz gerçekten çok ama çok güzel bir oyunu bence kaçırmış olacaksınız. Beni Fate of Atlantis'den beri en çok eğlendiren ve uğraştıran böyle bir oyunu bence siz de kendi çabanızla bitirmeye çalışın eğer bir yerde çok takılırsanız ve artık bu takıntı size sıkıntı vermeye başladıysa orayı yazıdan bularak geçin ama devamını tekrar oynayın...

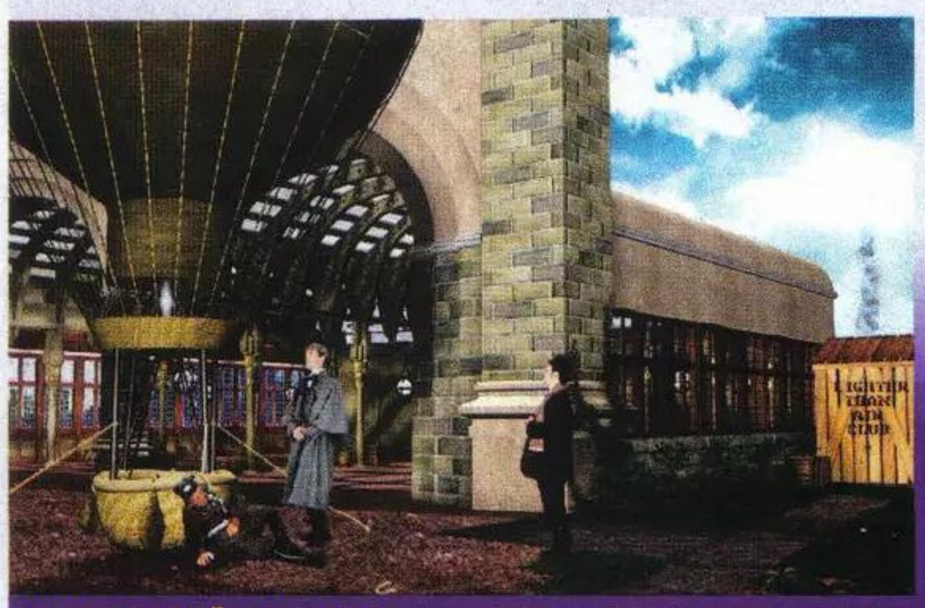
Sherlock Holmes ya da tam adı ile **THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, THE CASE OF ROSE TATTOO** ilginç bir ikon kontrolüne sahip. Oyun asıl olarak sağ mouse button ile oynanıyor. Mesela ekranda bir kişi görüyorsunuz ve pointer'ı üstüne götürdüğünüzde eğer ismi görünüyorsa onunla sol buttona basarak konuşabilirsiniz. Ama sağ buttona bastğınızda Look, Talk gibi komutların hepsi çıkacaktır. Tabii o şahsa veya eşyaya farklı bir şey yapabiliyorsanız (itmek, çekmek gibi) bu komutlar da yine sağ buttona bastığınızda belirecektir. Sağ buttonla çıkan menüde hep karşınıza gelecek iki menü var. Birisi inventory yani elinizde ki eşyalar (eşyalar resimler olarak görülüyor, sağ button ile klikleyerek eşyalara veya eşyalarla neler yapabildiğinizi görebilirsiniz), bir diğeri de options yani oyunun ayarları, bu oyunun ayarları arasında şunlar var: ses ve müziği açıp kapatma, menüleri transparan yapıp yapmama,konuşmaları text olarak görüp görmeme (ki bu çok önemli bence text'leri kesinlikle açın çünkü karakterler zor bir İngilizce konuşuyorlar. Eğer İngilizceniz zayıfsa bu oyundan hiçbir zevk alamayacağınızı da üzülerek burada belirtmeliyim) gibi seçenekler var, haa tabii **Save** (F2) ve **Load** (F4) da burada.

Size eşyaların kullanımı hakkında bir şeyler daha söylemek istiyorum. Mesela elinizde bir fener var. Bu fener normal de herhangi bir yerde mesela Sherlock´un evinde sağ buttonla kliklediğiniz de yanlızca look komutunu göreceksiniz ama asıl işinize yarayacağı bir yerde mesela aydınlatılması gereken bir yerde **Light** gibi bir komutla karşılaşıyorsunuz. Yani her eşya yeri geldiğinde işe yarıyor. Olayların ilerlemesi için Sherlock'un her şeyi kesinlikle tam olarak öğrenmesi gerek ve her yeri iyice incelemesi gerek bunu unutmayın. Çünkü genelde icon adventure'larda **Look** komutu merakınızı yenmekten başka bir işe yaramaz ama bu oyunda bakmanız gereken şeylere bakmazsanız ya da konuşmanız gereken insanlarla gereken şeyleri konuşmazsanız bir adım ilerlemeniz mümkün değil. Bir şeyler öğrendikçe ilerlemek bu oyunun ana mantığını oluşturuyor. Bir de mesela bir yerde birisi ile **Talk** komutu ile konuşma satırlarını seçerek konuşup soruları sordunuz, cevapları da aldınız. Artık soracak bir şey kalmadı ki bunu da artık seçmiş olduğunuz soruların daha koyu belirmesinden anlayacaksınız, ya burada işiniz bitti demektir ya da oda da bazı şeylere bakıp inceleyip yeni şeyler öğrenip tekrar konuşmanız gerekiyor demektir bunu hiç unutmayın aynen bir detektif gibi düşünmelisiniz. Her yeri karıştırın herkesle konuşup en cesur soruları sorun.

Ve tekrar belirtmek istiyorum: Eğer İngilizceniz iyi değilse,zorlu ikon adventure lardan hoşlanmıyorsanız lütfen bu oyunu oynamayın.

Oyun Watson'ın kontrolü sizde iken başlıyor. Sherlock kendisini odasına kapatmış ve dışarı çıkmıyor. Onun dikkatini bu olaya çekecek bazı şeyler bulmalısınız. Olay yani patlama gaz sızıntısından oldu deniyor ama?... İlk olarak ekranın sağını klikleyip oyun boyunca belki de 1000 defa göreceğiniz haritaya çıkın. Buradan Scotland Yard'a gidin. Ekranda gördüğünüz adamlarla konuşup olay ve olay mahalli hakkında bilgi alın. Sonra hastaneye gidin. Burası bayağı zorlu çünkü burada tüm Londra'yı yönettiğini zanneden illet bir hemşire var. Bu kadını ikna etmelisiniz. İkna faslı bittikten sonra sol da ki geçitten geçip otopsi ile uğraşan doktorla konuşup sola ilerleyin. Hemşireyi gönderip Mycroft'la konuşun. Mycroft'un parmağından yüzüğü alın. Tekrar Diogenes 'e gidin. Clockface'i alın (yerdeki saatin oralarda bir yerde). Adam izin vermeyecek ama siz alana kadar deneyin . Eve gelip saat parçasını analiz edin. Önce su,sonra sodyum sülfat,sonra scraper ile örnek alın,kibritle yakın ve BUM! Sherlock enters...

Sherlock ile hemen evde iken masayı açarak lambayı alın,önce hastaneye gidin. Muhabbetleri bitirin. Yukarıda ki hastaları inceleyin. Watsonla konuşun. Karakolun önündeki adamın kolunu klikleyip hilesini anlayıp karakola girin. Kitaplığı inceledikten sonra adamlarla konuşup onları arkadaki adamın aslında yalnızca hasta olduğuna ikna edebilirsiniz. Ne diyebilirim ki bu ingilizler garip insanlar! Belgeyi alın. Diogenes'e gidin adamı Watson ile uzaklaştırın. Chain'i alın, chain ile yıkıntının bir bölümünü kaldırın,sağdaki yıkıntının içine feneri koyup çarkı bulun. Saatin yakınlarından Handle'ı alın. Hastane de belgeyi gösterin,sedyedeki hastayı itin ve morga girin. Doktora belgeyi gösterin sola gidip Mycroft'la konuşun,duvardan Receipt'i alın. Receipt'i hemşireye verip anahtarları alın. Yeni yer olan Mycroft'un evine gidin. Burada kapıdaki adamla konuşun sonra Watson'ı ilk olarak ekrandan ayrılan adamın peşine yollayın adam geri gelecek ve sizin kimliğinizi onaylayacak ve böylece içeri



HALK ÇOCUĞU WATSON
and the case of the İntikam

Ulan gıcık oluyorum şu Sherlock'a ya, bu yaşa geldik tıp okuduk, Doktor Watson olduk, biz hala sabahın köründe Sarıyer minibüsü bekleyelim, Sherlock bey'in kendi balonu var, hop atla, çek yavrum Londra'ya, seksen günde devrialem. Fakir güler mi bu alemde be dostlar?

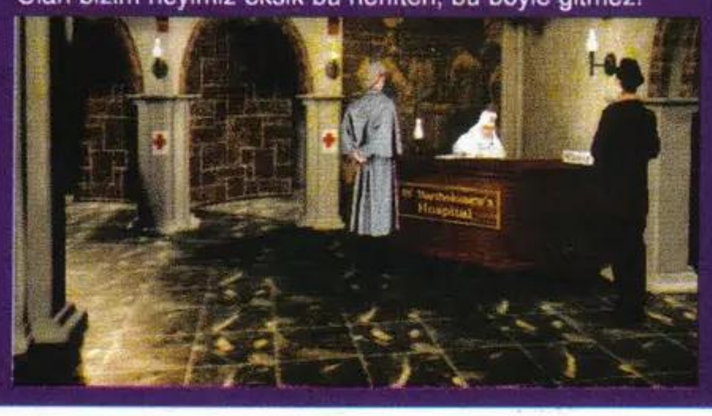
Bir de utanmadan kendine laboratuar kurmuş lavuk. Ulan Sherlock Holmes sen ne anlarsın oğlum kimyadan mimyadan. Biz tıp okuduk ya, başın sıkışınca hop gel Watson, bak bakiim şu örnekler. Ben sabaha kadar uğraşiim, her bir şeyleri test ediim, sonra beyim otursun sonuçların üstüne, içsin lanet piposunu, hmmm ilginç desin, sonra adı meşhur dedektif Sherlock davayı çözdü olsun. Benim adım bile geçmesin. Adaletin bu mu be dünya

Nerden düştüm bu herifin eline ya, çıkmaz mı benim tayinim şöyle Erzurum'a falan. Adam güya dünyaca ünlü dedektif, büroya bak be, sanki domuz ahırı. Dağıtsın beyim gönlüne göre, kağıtları falan, sonra Watsoooncuum, ben önemli bir dava üzerinde çalışıyorum, sen şuraları biraz toparlar mısın? Bizim de gururumuz var di mi be koçum. Anam beni elin arkasından temizlik yapiim diye mi doğurdu, büyüttü, okuttu. Hayır biliyor kızdığımı, yine de yapıyor herif, ben bir gün yüzü görmicem mi şu dünyada?

SHERLOCK HOLMES and the Case of the Rose Tattoo

gireceksiniz. Yatak odasına gidin. Mumu kaldırıp notu alın. Görünmez mürekkep numarasını anlayın. Eve gidip analiz edin notu. Önce suya koyun sonra ateşe tutun. Tekrar Mycroft'un evine gidin. Bible'ı inceleyip içinden parşömeni alın. Bunu da analiz edin, su, iodine, ısıtın, kağıdı tutun. Tekrar hastaneye gidin. doktor ve hemşirelerle konuşun,yeni çıkan yer olan laboratuara gidin konuşun ve çarkı verin,sobayı açıp inceleyin,hastaneye tekrar gittiğinizde kardeşiniz yok,Eve dönüp Watson'la konuşun ve desk'de ki Directory'yi inceleyin ve yeni yer 3 yer çıkacak bunlar artık kesinleşen bombalı saldırıya karışmış olabilecek Mycroft'un çalışma arkadaşları ve Dıogenes Club 'ın üyeleri. İlk olarak Lord Lawton'a gidin. Uşakla konuşup merdivene çıkın kartınızı verip dışarı çıkın. Diğer yerleri de ziyaret edin. Pek hoş karşılanmayacaksınız. Bu insanlar Sherlock'a bile zorluk çıkartıyorlar. Eve dönün bayiden gazete alın. Lord Lawton 'ın uşağı ile bilardo muhabbeti yapın. Lord 'la konuşun, artık olayın hatları ortaya çıkıyor. Ortada bir formül var ve bu formül bir dinamitten yani Tnt den çok daha güçlü bir patlayıcı ile ilgili. Herkes bunun peşinde olabilir ama neden Mycroft'a saldırıldı bu meçhul zaten kardeşiniz konuşamıyor. Lord'a Summons'ı gösterin. Eve dönün çünkü Lawton pek fazla şey söylemiyor. Eve bir not gelecek. Not dedektif Lestrade tarafından yollanmış ve bulunan bir cesetle ilgili ve sizi görüşmek üzere çağırıyor. Önce olay yerine gidin. Burada ki memurla konuşun. Merdivenleri aydınlatmaya çalışın. İzlere bakın. Yard'a gidin. Hastaneye gidip cesedi inceleyin ve işte ROSE TATOO neymiş gördünüz ehehe... Dolabı açıp şapkayı alın. Watson'la konuşun. Yeni çıkan yere gidin ve adamla konuşun. Sandığı inceleyin . Kravatı inceleyin. Saate bakın, adama saati verin,konuşmalar sonunda görgü tanığı olduğu belli olan bu adamla birlikte olay yerine gidin ve anlattıklarını dinleyin. Suçu izleyin. Adamla konuşup soldaki kanca ile suyu karıştırıp tabancayı bulun. Merdivenleri aydınlatın. Diski ve düğmeleri alın. Eve dönün. Çocukla konuşup adamı anlatın. Bulduğunuz diski evde analiz edin. Nitrik asit, hidroklorik asit, tweezers'la alın,büyüteçle bakın. Şimdi buradan anladığımıza göre ceset Cambridge'de okumuş birisi. Sherlock da oradan mezun ve yeni yer olarak Cambridge çıkmış durumda. Hemen trene atlayıp Cambridge'e gidin. Watson'la konuşun.
Adama dövmeyi sorun ve tüm muhabbeti bitirin. Geri dönün. Thomas Pratt'in evine gidip kadınla konuşun. Lawton'a gidin. Uşakla konuşup iddialaşın. Ministry of defence ve Baths çıkmış olmalı. Watsonla Defence'de konuşun. Eve dönün. Çocukla konuşun. Daily Telegraph'a gelin. Konuşun. Jacob Farthington çıkacak. Buraya gidip küllüğü koklayın,resme bakın ,snuffbox'ı inceleyin,önce adamla sonra Watsonla sonra tekrar adamla konuşun, Lord Silverbridge'in evine gidin. Masayı inceleyin. Watson'la konuşun, İçeri girin Lord'u masada ki kavanozla uyandırın. Yerdeki pencil'i bir kaç defa inceleyin. Masayı inceleyip pencil ve kağıt ile masadaki yazıyı okuyun. Bulduğunuz hamleyi satranç tahtasında uygulayın ve notu bulun. Bu nota göre Silverbridge'in küçük çocuğu kaçırılmış ve böylece konuşması engellenmiş. Battaniyeyi alın. Terziye gidip düğmeleri gösterin. Watson ile konuşup terziyi sürekli meşgul eden kadından kurtarın. Konuşup düğmeleri tekrar gösterin. Banyolara gidin. Adamı kandırın. Whitney 'i bulup paspasla onu sıkıştırın. Valfi açın,sorguya çekin, Bilardo salonuna gidin ve Mahoney'ye içki ısmarlayın. Onu Dart'da yenin. Konuşun. Lawton a gidip uşakla konuşun, Pratt 'ın dairesinde Watson ile konuşun kadın gidince masadan pin 'i alın,arkaya geçin, buradan kibriti,kurdeleyi, wax'ı alın .Bunlar önemli bir devlet belgesinin ,ki bunun ortalarda gezinen formül olduğu kesin, buralarda bulunduğunun ve Pratt tarafından başkalarının eline geçmesini engellemek için yakılmış olabileceğini

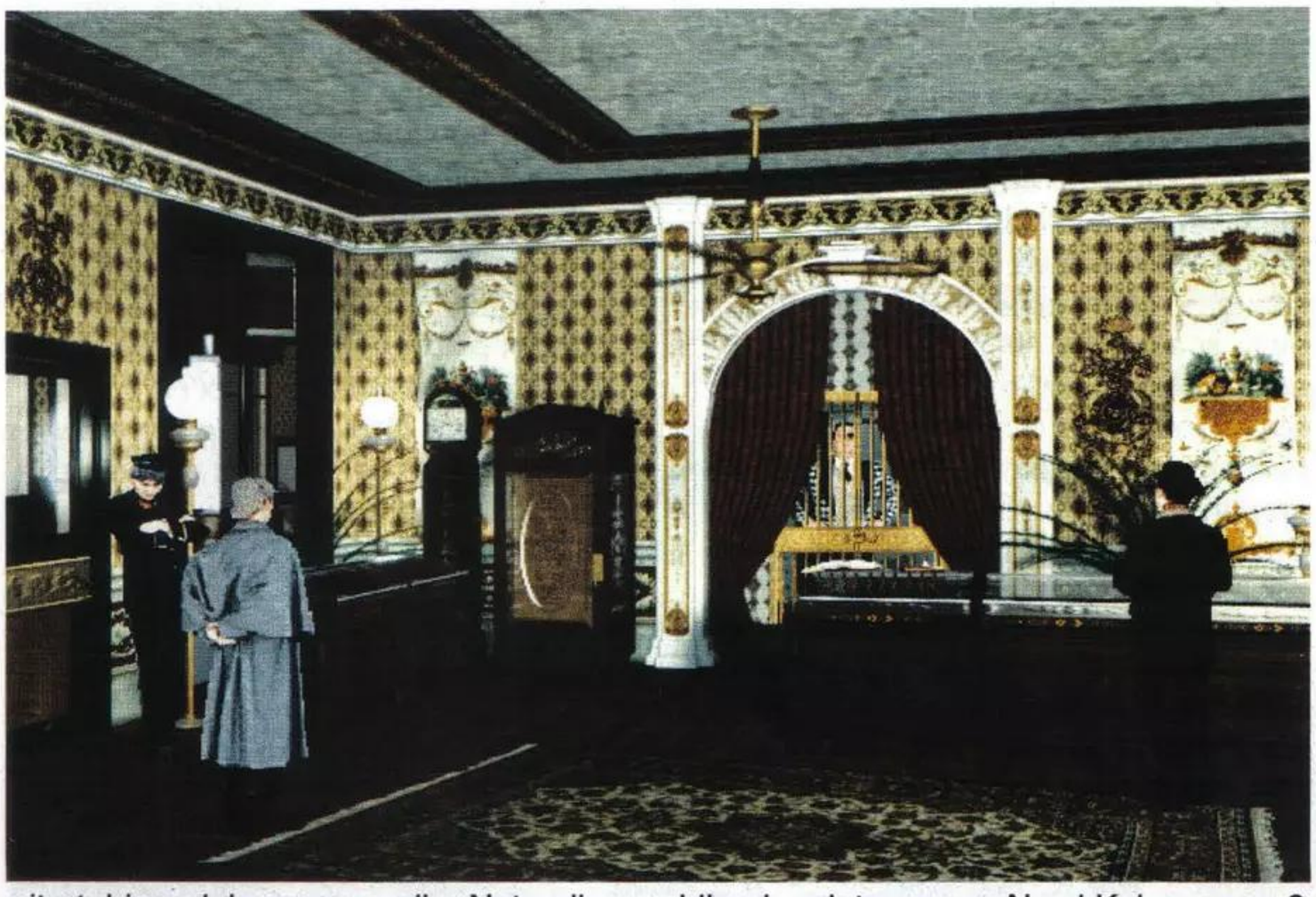
Biz tek oda, sobalı bodrum katında rutubetten çürüyelim, katalitikten zehirlenelim, beyimiz Sherlock saray gibi boğaz manzaralı dairede gününü gün etsin. Bir gün de al kardeşim şu parayı, kendine yeni bir ev ara demek yok! Ah ulan kader!



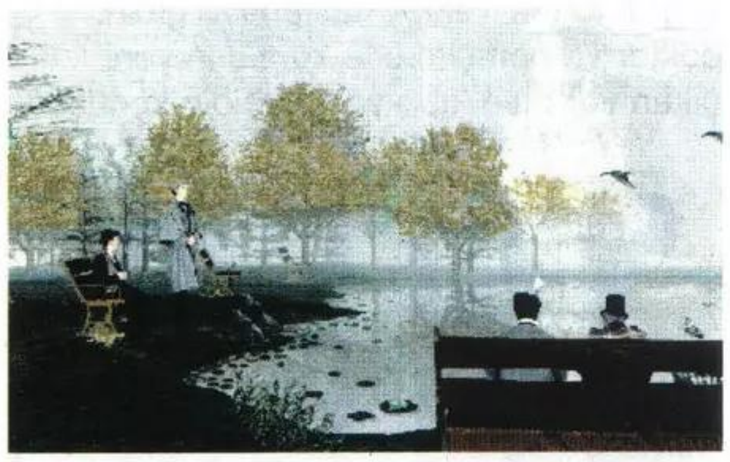
Abi doktor olan benim, şu hastanede kimse yüzüme bile bakmaz, ama o gelince oooo Sherlock Bey, hoşgeldiniz, buyrun, hemşireler etrafında pervane. Bir saygı bir ikram. Ulan bizim neyimiz eksik bu heriften, bu böyle gitmez!

Garibanız ama bizim sabrımızın da bir sınırı var di mi? Yok abi yapacam bu işi, kaç seneyse yatacam. Alo Sherlock Abi, istediğin testleri tamamladım abi, evet abi, paketi yolladım abi, ofiste masanın üstünde duruyor abi, hah buldun mu abi, ne kablosu abi, onlar kurdela, sen hele aç bir paketi abi, saygılar abi, anca gidersin... Sessiz atın tekmesi pek olur dostlar.

kanıtlıyor. Hookah'ı pin ile temizleyin. Yeni yere gidin. Konuşmalar bittikten sonra Watson'ile konuşun, en sol alttaki eve gidip uşak ile konuşup lordunun parkta olduğunu öğrenin. Parka gidin Kuş yemi alın. Sağa ilerleyip adamla tartışın, solda ki ekrandan maymunu ayarlayıp adamın üstüne salın, lordla konuşup ona yemi verin. Yeni çıkan yere gidin. Sarhoşlarla konuşun. Dükkana girin. Doktorla konuşun kadın çıkınca onunla da konuşun ve eliniz de ki dokümanları ona gösterin. Size bazı karakter analizleri yapacaktır. Şimdi bakkala girin. Watson ile konuşun. Kavanoz isteyin ve deftere bakmaya çalışın. Eve dönüp çocukla konuşun. Biraz gezip tekrar çocukla konuşun. Evde kendi odanızdan Laborer kıyafetini giyin. Adamı kandırıp yukarı çıkın. Yukarıda ki kadına yüzüğü ,notu ve bazı eşyaları gösterin. Bu kadın bakanlıkta sekreterlik yapmış birisi ve formülün bakanlığı ne zaman veya kimin tarafı ile terk ettiğini bilmekte hem evindeki masada bazı delilleri de aptalca tutmakta onları da alın ve kadını suçlayın. Kadının kocası için aşağı inip kahve alıp yapın. Tekrar kadınla konuşun. Bu arada kadın koyu bir komünist ve siz iyi bir tirad çekiyor ama Sherlock ona bir cevap veriyor ki görmeye değer. Tekrar banyolara gidin. Whitney 10 kilo olmuş herhalde ehehe. Whitney yok ama ortalarda. M.o.D ye gidin . Watsonla konuşun. Register'a bakın.Summons'ı Whitney'e gösterin. Sağ da ki çöp kovasını yakın. Formülü alıp çıkın. Lawtona gidin. Needle ile albümü açıp içine bakın. Yeni yere gidin.Accompany yani eşlik edin kadına . Sheet musıc'i alın. Punt'a gidin papağan ile konuşun. Kibriti barmene gösterin. Terziye şapkayı gösterin. Evde formülü analiz edin. Su, ferrik asit, makasla parça kesin, demir nitrat, biraz dolaşıp eve gelin. Not gelir. Farthington'a gidin. Adamla konuşun. Hayvan dükkanına gidin. Her şeyi inceleyin. Parka gidip çocuğu bulun. Köpeği isteyin. Kitaba bakın . Dükkandan saatin içindeki yaratığı çocuğa verip köpeği alın. Bisküvileri vererek bu yaratığı alabilirsiniz. Silverbridge den aldığınız battaniye yi koklatın köpeğe. Yeni yerde önce watson ile konuşun. Herkesle konuşun kapılarını çalın. Solda ki ofisten mektup al. Battaniyeyi tekrar koklatın. Mektubu koklatın. 66 numarayı bulacaksınız. Watson ile konuşun kasaya tırmanın. Tekrar Watson. Pencereden bakın. Mektup deliğinden içeri bakın. Anahtarı Hatpin ile alın. Kilidi açıp girin. Demo dan sonra şoförle konuşun. Vücudu inceleyin. Yüzüğü alın. Eve girip paper bag, mendil,siyah şişeyi alın. Çocukla konuşun. Evde Virgil'le konuşun. Ring'i analiz edin. Hidroklorik asit, tweezer, büyüteç, yeni yer! Yeni yer olan kuyumcuya gidin. Yüzüğü karşılaştırın. Kürdan alın. Arka tarafa bakın. Bir şeyler isteyin adam arka tarafa gidince onu kitleyin. Register'i karıştırıp yüzüğü kimin aldığını bulun. Tabii ki Lawton. Lord a soru sorun ve kovulun. Tekrar lord a gidin. Eve gelin. Virgil ile konuşun. Telegraph'a gidin. Duvardaki resimleri inceleyin. Konuşun ve yeni yeri öğrenin. Burada adamla konuşun. Her yeri inceleyin. Watson ile konuşun. Camera'ya film koyup alın. Tools'dan kalemi alın. Tanık Needhem'ı çağırıp ona suçluyu tarif etmesini söyleyip Hemmings'e resmini yaptırın. Çizimi alın. Tekrar Telegraph'a gidin. Çizimi gösterip kim olduğunu öğrenin. Eve gelin. Not gelecek. Gidip Kaisee Wilhelm II (Hobaaaa.. Buraları dikkat ediyorsanız bilerek anlatmıyorum Nasıl Kaiser yaaa ? Demeyin bana, işte o kadar karşı ki hem o kadar zevkli ,adam gibi oynayın görün...) ile konuşun. Resmi gösterin. Kılıcı deneyin. Fotoğrafını çekin. Eve gelin. Wiggins'le konuşun. Watson ile konuşun. Gezip geri gelin ve Virgil'le konuşun. Thomas Rigby ile konuşun.



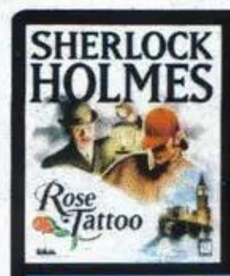
Virgile bir kaç defa şeker verip konuşturun. Yeni yere gidin. Olaylar bitince yerden Spike'ı alın. Vücudu inceleyin. Sepeti arayıp torbayı çıkarın. İçinden tabancayı alın. Watson ile konuşun. Sağa ilerleyin. Scarf a bakın. Kapıyı spike ile açıp Wiggins'i kurtarın. Eve dönün. Kılıcı kırın. Formülü bulun. Çikolata satın alın. Kaıser'e gidip olanı biteni anlatın. Eve dönün. Laboratuardan sonuçların hazır olduğu notu gelecek. Gidip konuşun ve yeni bir yer daha. Kadınla konuşun. Çıkıp tekrar gelin. Her yeri inceleyip adamla konuşun. Alarmlı saati özellikle inceleyin. Pianoyu açın. İçinden kutuyu çıkarın. Kutuyu inceleyip paraları alın. Adamla konuşun. Terziye paraları gösterin. Tekrar geri dönün. Adam mort!. Formülü analiz edin. Parça kesin, amonyum hidroksit,kloroform,cam çubuk, evde 3 nolu wax'ı koyup çalın ve viyolin ile çalışın. Gidip Lady ile konuşup inspect foto ile fotoğrafın kaynağını öğrenin. Buraya gidin. Sağı solu inceleyip adamla konuşun perdeyi açıp



arkaya girin. Adamla konuşun. Formülü gösterin. Halıyı kaldırın. Kasayı açın (kart ile). Bulduklarınızı Watson' a gösterin. Adamla konuşun telefonu iki defa kullanın. Watson ile konuşun. Yeni yere gidin. Takvimden yaprağı koparın. Yaprağı kullanıp kapının altından anahtarı alın. Anahtarı kürdan ile düşürün. İçeri girin. Adamla konuşun. Her yeri inceleyip konuşun. Balıklara bakın. Desk'i inceleyin. Ortada ki çekmeceyi inceleyin. Akvaryumu kırmayı deneyin. Tabanca ile ateş edin. Trident'i alıp çekmeceyi açın ve delileri bulun. Adamla konuşun ve sonra Watson ile konuşun. Terziye gidin. Kılık değiştirin ve Punt'a gidin. Parolayı söyleyin (yakınlarda birisi biliyor hahaha). Adama bakın ve bittiiiii...

Tabii siz benim bitti dememe bakmayın daha bitmedi. 3'üncüsü kesin geliyor... Valla ben çok eğlendim, bazı yerlerinde çok takıldım ama hepsine değdi. Son zamanlarda eski ikon adventure'ları özleyen herkesi fazlası ile tatmin edecek ender oyunlardan birisi mutlaka oynanmalı. 3'üncüsünü dört gözle bekliyorum şimdiden açıkçası. Kısa ve heyecanın kaçmasını engelleyici bir yazı yazmaya çalıştım umarım becermişimdir...

Şahin Derya



FİRMA: ELECTRONIC ARTS
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM
486 dx2-66
8 MB RAM
1 CD 10 MB HARDISK
GENEL: %95

Türkiye'de ilk kez interaktif video tabanlı Türkçe bir FRP

İSTANBUL EFSANELERİ

Verecek ışığı olmayan karanlığı sever

LALE SAVAŞÇILARI GELİYOR

İstanbul'un hiç bilmediğiniz hikayesini öğrenin!

Üç boyutlu ortamlarda uçuk karakterlerle tanışın

Cehalatin gerçek yüzünü görün

İnanılmaz olaylara tanık olun

RAKS NewMedia CD-ROM

RAKS

PC CD ROM

Daha genis bilgi edinmek için lütfen aşağıdaki numaraları arayınız
Raks New Media Tel: (0212) 213 06 23 pbx, Faks: (0212) 213 06 30

Compuphili

HEROES II
of Might and Magic
The Succession Wars

Altı ay önce çıkacak demişlerdi. Resmini gösterdiler "Çok güzel. Ne zaman gelir?" dedim. "Belli olmaz bugün yarın gelir" dediler. Birincisini çok sevmiştim bitirmiştim hatta. Bekledim tabi gelmesini. Bu arada beş ay geçti. Bir yabancı dergide oyunu gördüm. Ufak bir yazı vardı bu oyun hakkında. Yazıyı okudum, gözlerim parladı. Çünkü yazıda Heroes of Might and Magic CGW'de (Computer Gaming Word yani Game-Show gibi bir oyun açıklama dergisi ancak bu dergi biraz kalın toplam 426 sayfa) yılın en iyi strateji oyunu olarak seçildiği yazıyordu. Heyecanım iki kat arttı hemen Emin'e gidip oyunu bana vermesi için ayırttım. "Hımm... Yazabilecek misin bakayım..." dedi. Ben de "Yazarım tabi sen bu oyunu bana ver en iyisini yazarım ben" dedim. "Tamam o zaman bu oyunu sen yazarsın" dedi. Avuçlarımı ovuşturdum ve oyunu beklemeye başladım. Ve oyun nihayet geldi... Hemen kuruldum bilgisayarın başına. Etrafımda meraklı gözler. Hep beraber demosunu seyretmeye başladık. Yarısına gelince dayanamadım geçtim demoyu. Oyunu yükledim hemen. Aman aman o da ne... Bir sürü yeni yaratık, yeni ırklar, yeni senaryolar hak verdim tabi ki CGW'e. İlk başta iki yeni ırk eklenmiş oyuna bunlar Necromancer ve Wizard. Tabi bu yeni ırklar için yeni yaratıklarda gelmiş. Hepsi bu değil tabi ki daha bir sürü yeni özellik. Oyun çok güzelleşmiş sizin anlayacağınız.

Basit olarak oyunun mantığını anlatmak istersek, her yaratığın bir HP 'si (Hit Point) ve Damage'i var. Şimdi bir örnek ile olayı açıklayalım, diyelim ki sizin beş tane Dwarf'ınız (HP=20 Damage=2-4) var ve 3 tane Gargoyle'a (HP=15 Damage=2-3) saldırıyorsunuz. Sizin damage'iniz 2-4 arasında olduğuna göre ve beş tane Dwarf'ınız olduğundan verebileceğiniz hasar (2-4)*5 10 ile 20 HP arasında olacaktır (Tabi bu olay büyülerin olmadığı durumlar için geçerli). Şimdi vereceğiniz hasar 15 HP'den fazla olursa 1 tane Gargoyle ölecektir. Diyelim ki 12 HP hasar verdiniz ve hiç bir Gargoyle ölmedi. Bir daha sıra size geldiğinizde tekrar vurdunuz ve bu sefer 19 HP hasar verdiniz. İki elde toplam 34 HP hasar verdiğinizden bu sefer iki Gargoyle ölecektir (Gargoyle'in HP'si 15, her verdiğiniz 15 HP için bir Gargoyle ölür. Verdiğiniz HP'ler bir daha ki turn'de kalır, kaybolmaz). İsterseniz kısa bir yaratık turu yapım oyunumuza kaldığımız yerden devam edelim.

İyi (Good) ırklar

KNIGHT

Peasant: Zayıf adamlar. Sadece 1 HP'i var. Vururken de sadece 1HP'lik zarar verebilirler.
Ranger: Ok atar bu adamlar, uzaktan vururlar.
Pikeman: Mızraklı adamlar aslında yavaş sayılırlar ama vurduğunu indirir.
Swordsman: Yavaş ama etkili 4-6 arası damage verirler.
Cavalry: Atlı birlik hızlı gider, kodumu oturtur.
Paladin: Tam teşkilatlı savaşçı hem yeterince hızlı, hem de 10-20 arası damage veriyor.

SORCERESS

Sprite: Kifayetsiz yaratıklar. Ancak uçabilmeleri bir avantaj tabi.
Dwarf: Yavaş ama çok dayanıklı (HP=20), en avantajlı yanı ucuz olmaları.
Elf: Bu da sizin ırkın okçuları. Bir turda iki kere ok atmaları en büyük özelliği.
Druid: Aslında büyücü olurlar hem uzaktan hem de yakından etkilidirler.
Unicorn: Tek boynuzlu at. Saldırdığı gurubu büyüsü tutarsa bir kaç turn kör eder. Bu sayede defalarca saldırabilir.
Phoenix: Irkınızın yapabileceği en güçlü yaratık aynı anda birden fazla birliğe birden saldırabilir.

WİZARD

Halfling: Sapanla taş atan ufaklıklar kalabalık olduklarında çok etkili oluyorlar.
Boar: En önemli özelliği çok hızlı koşmaları.
Iron Golem: Çok yavaş bir o kadar da dayanıklı yaratıklar HP: 30.
Roc: Uçan büyük kuşlar. Bir anda uçarak düşman okçularının yanına konar ve onların ok atmasını engeller.
Mage: Uzaktan etkili olurlar. Sayıları fazla olduğunda gerçekten güçlü bir birliğiniz olur. **Titan:** Bu oyundaki en güçlü yaratıklardan biri. Hem elindeki yıldırımı fırlatarak uzaktaki bir düşmanı yok eder, hem de HP=300 olduğundan kolay kolay ölmezler.

Kötü (Evil) ırklar.

BARBARIAN

Goblin: Hem zayıf hem de yavaş yaratıklar.
Orc: Ok attıkları için gurupta

ihtiyaç duyulacaktır.
Wolf: Bir turn'de iki kere saldırırlar. Sadece bu özelliğinden dolayı, birliğinizde mutlaka bulunmalı.
Ogre: Çok yüksek atak gücü vardır. Buna karşın fiyatı da oldukça ucuz.
Troll: Çok yüksek damage veren taş fırlatabilirler (Damage= 7-9). Barbar ordusu için kaçınılmaz bir eleman.
Cyclops: Barbarların yapabildiği en güçlü yaratık. Ama o bile yeterince güçlü değil.

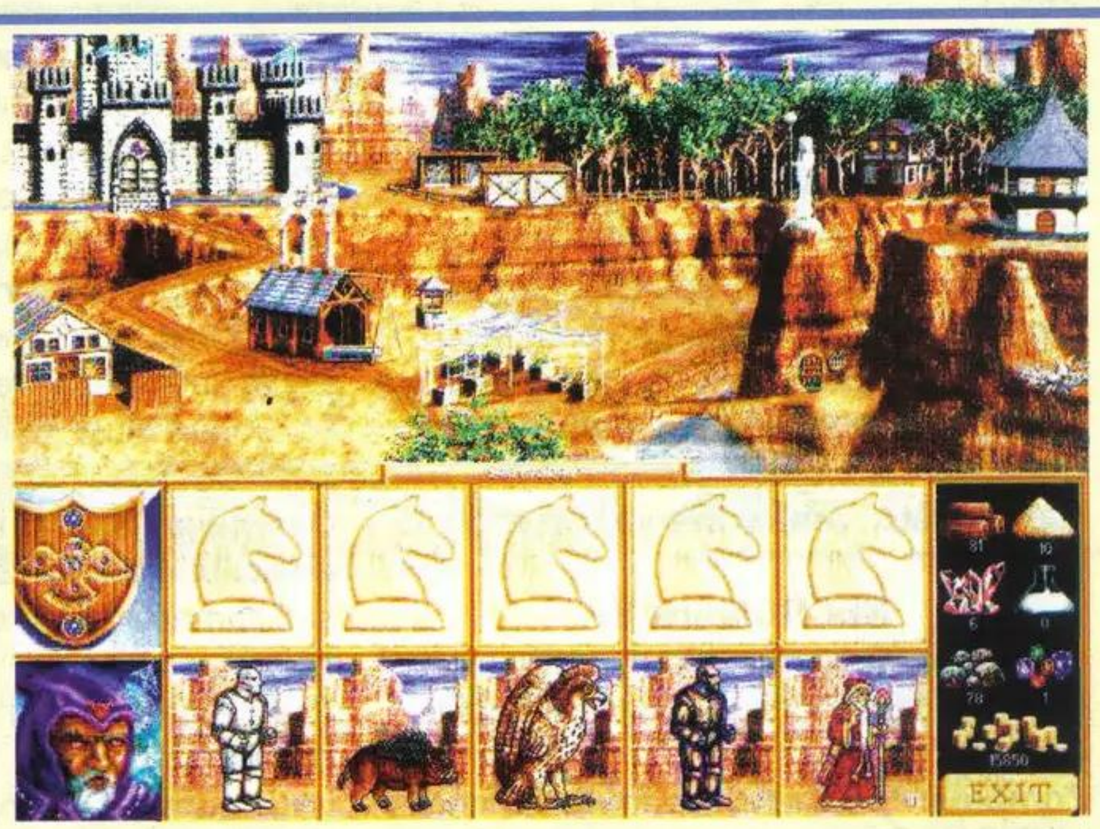
NECROMANCER

Skeleton: Bildiğimiz iskelet. Herhalde kemikler çabuk kırıldığından çok çabuk ölüyorlar (HP:4).
Zombies: Fazla etkili vuramıyorlar ancak HP:15 olduğundan ölmeleri de kolay değil.
Mummy: Hoş yaratıklar ayrıca lanet büyüsü yapma yetenekleri de var.
Vampire: Saldırı güçleri oldukça fazla, yarasaya dönüşüp uçabilme yetenekleri de cabası.
Lich: Çok yüksek damage verirler (Damage : 8-10) bunu da taş atarak yaptıklarından. Oldukça etkili bir yaratık.
Bone Dragon: Bakmayın siz onun kemikten yapıldığına. En az normal dragon kadar hasar verirler (damage: 25-45).

WARLOCK

Centaur: Fazla sayıda olduklarında attığı oklar oldukça etkili olabiliyor. **Gargoyle:** Uçarak okçulara saldırması en büyük avantajı. **Griffin:** Kartal kafalı aslanlar. Aynı zamanda uçabiliyorlar. En büyük özellikleri kendilerine yapılan her saldırıya karşılık verebilmeleri.
Minotaur: Elindeki huge axe ile düşmanlarına korku salıyor. **Hydra:** Altı tane kafası olması sayesinde çevresindeki düşmanların hepsine aynı anda saldırabilir.
Dragon: Bu oyundaki en güçlü yaratık. Bir kere büyü işlemiyor. Sonra HP:300 ve **Damage:** 25-50 inanılmaz değil mi?
Yaratık turunu da tamamladıktan sonra sıra geldi hero'ları tanımaya. Altı çeşit ırk olduğundan, altı çeşitte hero var. Hero'ların dört ana yeteneği var. Bunlar;
Attack: Birliklerinizin attack gücüne eklenir. Böylece saldırı durumunda daha fazla hasar verirler.
Defense: Birliklerin defense gücüne eklenir Size bir saldırı olduğunda daha az hasar alırsınız.
Spell: Hero'nun büyü gücü. Bu güç ne kadar fazla olursa yaptığı büyülerde o kadar güçlü olur
Knowledge: Hero'nuzun ne kadar büyü yapabildiğini gösterir. Her bir knowledge puanı için on spel points kazanır.
Evet bu kadar ön bilgiden sonra artık oyuna başlayabiliriz. Oyunu üç değişik şekilde oynayabiliyorsunuz. Bunlar;
Standart Game: Size verilen bir senaryoyu bitirmeye çalışıyorsunuz. Tek bir bölümü bitirdiğinizde ise oyunu tamamlamış oluyorsunuz. Böyle tek bölümden oluşan bir çok senaryo sizi bekliyor.
Campaign Game: İşte oyunun asıl amacı buradaki on bölümü bitirmek. Sizin asıl zamanınızı ise oyunun işte bu bölümü alacak.
Multi Player: Bir arkadaşınız geldi ve siz de ona bu oyundaki becerinizi göstermek istiyorsunuz. O zaman hemen bu seçeneği seçip bir senaryo yükleyin ve eğlenmenize bakın.
Oyunda altı ana element var. Bu elementlere bina yapmak ve bazen asker almak için ihtiyaç duyuyorsunuz. Bu yüzden bunlardan bolca edinmelisiniz. Bir maden ele geçirdiğinizde madenine bağlı olarak günde bir ya da iki tane madenin verdiği elementten alıyorsunuz. Oyuna başladığınızda bir kaleniz oluyor. Bu kalede çeşitli binalar yaparak kaleyi güçlendiriyorsunuz . Ayrıca yaratıkların yaşayacağı binalar (İşte elementler bu noktada ihtiyaç var) yaparak her hafta bu binalardan asker topluyorsunuz. Kaledeki binaları belli bir sıraya göre yapmak zorundasınız ve her turn sadece bir bina yapabilirsiniz. Size tavsiyem kalede yapacağınız ilk yapı bir heykel olmalı. Çünkü heykel yaptığınızda her turn 250 altın fazladan alıyorsunuz. Şimdi bir Wizard Castle için bina sıralamasına bir bakalım. Önce bir Habitat arkasından Pen, Foundry, Mage Guild yapın. Pen yaptıktan sonra Cliff Nest yapabilir, Mage Guild ve Foundry yaptıktan sonra Ivory Tower yapabilirsiniz. Bunların hepsini yaptıktan sonra ise Cloud Castle yaparak artık Giant yapmaya başlayabilirsiniz. Bu binaların haricinde bir de upgrade denilen olay var. Yani mevcut bina üzerinde yenilikler yaparak daha iyi bir asker hazırlayabilirsiniz. Mesela Ivory Tower'ı upgrade etmek isteyelim. Önce bir Library yapın, sonra bir miktar para ve element vererek kuleyi upgrade edin. Şimdi bu kuleden gelecek askerler artık daha güçlü ve daha dayanıklı olacaktır. Çevrede dolaşırken altın, çeşitli

elementler, hazine ya da artifact bulabilirsiniz. Bir hazine bulduğunuzda bu hazineyi para olarak ya da experience olarak alabilirsiniz. Artifact bulmanın faydası ise şöyle, direk olarak bir ya da bir kaç yeteneğinizin artmasını sağlayabilir.
Oyunun savaş ekranlarına gelince hayranlığım bir kat daha arttı savaş ekranındaki yaratıkların grafikleri daha güzelleşmiş. Bazı büyük yaratıklar savaş ekranında iki karelik yer tutuyorlar (Oyun daha mantıklı hale geliyor öyle değil mi?). Sonra savaş ekranını peteklere ayırarak grupların arasındaki mesafeyi daha iyi tayin edebiliyorsunuz. Savaş ekranlarında eğer büyü gücünüz varsa her turn bir büyü yapabilirsiniz. Bu oyunun en önemli bölümü savaş ekranları sayılabilir. Eğer girdiğiniz savaşlardan çok iyi bir netice alırsanız, bu oyunda başarılı olmanız işten bile değil. Savaşlarda başarılı olmak istiyorsanız, büyü ve askeri kuvvet ilişkisini çok iyi irdeleyip hangi büyüyü ne zaman yapmanız gerektiğini çok iyi



bilmeniz gerekmektedir. Bu ise biraz tecrübe ile kazanılacak bir şey.

Büyü yapma olayı oyunun bu yeni versiyonunda biraz değişmiş (Bence daha mantıklı olmuş). Şimdi olay şöyle. Sizin bir büyü kitabınız var. Siz bu kitaba öğrenebildiğiniz büyüleri yazıyorsunuz. Bu arada herkes her istediği büyüyü öğrenemez. Bir Hero'nun ileri düzeydeki büyüleri öğrenebilmesi için, wisdom kazanması gerekir. Kitabınıza yazdığınız büyüler kullandıktan sonra kaybolmuyor. Ancak sizin o büyüleri kullanabilmeniz için, yeterli spel point'inizin olması gerekiyor. Büyünün altında kaç SP gerektiği yazar. Bu büyüyü kullandıktan sonra SP'niz azalır. Büyü yapacak hiç SP'niz kalmadığında ise artık büyü yapamazsınız. SP'i artırmanın üç yolu var. Ya yolda bir kuyudan su içeceksiniz ya kaleye uğrayıp SP'nizi maksimuma çıkaracaksınız, ya da Mysticism öğrenerek her gün geçtiğinde SP'inizin bir miktar artmasını sağlayacaksınız. Oyundaki bir başka yenilik ise Trade olayı. Yani sizin elinizde bolca bulunan bir madeni satabilir ya da başka bir madenle değiştirebilirsiniz. Bunun için kalenize Market Place yapmanız yeterli. Elinizde bulundurduğunuz Market Place sayısına göre takas oranı belirleniyor. Örneğin elinizde sadece bir Market Place'iniz varsa bu oran 1/10 şeklinde (yani 10 tane verip 1 tane aynı değerdeki madenden alıyorsunuz).Pek karlı bir alış veriş değil ama bazen bir tane element eksik olduğu için binayı yapamamaktansa elinizde bolca bulunan bir elementten on tane vermek daha mantıklı gözüküyor. Bir yenilikte şöyle oluyor Hero'lar Experience kazandıkça yukarıda bahsettiğimiz dört yeteneğinden biri artıyor (eski oyunda olduğu gibi) ve ayrıca ırkına bağlı olarak bir konuda ustalık kazanıyor (eski oyunda bu yoktu). Bu kazandığı ustalık sayesinde çeşitli özellikleri olabiliyor Hero'nun kazanabileceği ustalıklar türleri; Mysticism, Wisdom, Diplomacy (Bu sayede çevrede bir yerleri koruyan komutansız yaratıkların size katılma ihtimali artar)... Bu seçeneklerden daha çok var. Level atladığınızda size seçmeniz için iki seçenek sunuluyor. Bunlardan birini seçiyorsunuz. Seçmeden önce (eğer İngilizce'niz varsa) üzerine sağ tuşla basın. Size bir açıklama yapılacaktır. Bu açıklama doğrultusunda ne istediğinizi düşünerek seçiminizi yapın. Experience kazanmanın üç yolu var. Birincisi kırmızı çatılı binaları dolaşarak buralardan experience alabilirsiniz. Bir diğer yol bir savaşa girerek öldürdüğünüz yaratık kadar experience alırsınız. Diğer bir yolu ise bulduğunuz hazineleri para olarak değil de experience olarak almak.

Tam olarak sebebini ben de bilmiyorum ama oyunu oynadıkça sizi kendine daha çok bağlıyor. Sebep belki yeni binalar yaptıkça çıkan yeni yaratıkları görmek için duyduğum merak, belki de "Bir bilgisayar beni böyle bir oyunda nasıl olurda yenebilir" düşüncesi ile hırslanıp mouse'a dört elle sarılmaktır. Her ne olursa olsun ben bu oyunu da bitireceğim. Henüz bitiremedim, çünkü bu eskisi gibi kolay değil. Ayrıca bir önceki bölümde yapılan olaylar bir sonraki bölümü de etkiliyor. Bir örnek vermek gerekirse, diyelim siz ikinci bölümde Dwarf'larla çok iyi geçindiniz ve hiç savaşmadınız. Üçüncü bölüme geçtiğinizde bunun semeresini göreceksiniz. Karşınıza bir Dwarf birliği çıktığında sizle savaşmayacak ve orduları size katılacaktır. Ayrıca oyuna eklenen bir çok yeni büyü sayesinde oyun daha güzel ve sürükleyici bir hal almış. Sizin de bu oyuna takılacağınıza eminim. Şimdi gelelim benim kullandığım bazı taktiklere ve tavsiyelerime. Birincisi mutlaka ve mutlaka kalede ilk yaptığınız bina bir heykel olmalı. İkincisi ilk hafta içerisinde mutlaka bir kuyu yapmalısınız. Bütün binalarınızın upgrade'lerini tamamlayın. Her ırk için bir element diğerlerine göre daha fazla önem taşır (Mesela Sorceress'lar için civa çok önemlidir). Daha ilk haftadan itibaren bir civa madeni bulup civa elde etmeye başlamazsa bir süre sonra bütün binaları tamamlandığı halde Red Tower yapamayacak ve en güçlü yaratığından mahrum kalacaktır. İkinci gün yapmanız gereken ise bir Mage Guild olmalı. En kısa zamanda Mage Guild'in katlarını çıkarak en iyi büyüleri öğrenmeye başlamalısınız. Hiç bir zaman sizin yarı gücünüzden daha fazla gücü olan bir birliğe saldırmayın. Çünkü oyundaki dengeler öyle ayarlanmış ki gerçekten rakipten iki kat güçlü iseniz çok az hasar alarak (bazen hiç hasar almadan) savaştan çıkabilirsiniz. Savaş sırasında büyü yapma hakkınız varsa mutlaka bu hakkınızı kullanın, aksi halde çok geç kalmış olabilirsiniz. Siz bütün rakiplerinizi öldürmek yerine onların birbirini öldürmesini sağlamaya çalışın. Bunu kalenizde güçlü bir ordu tutarak sağlayabilirsiniz. Böylece rakibiniz size saldıracağına diğer rakibinize saldırır böylece düşmanlarınızı birbirine kırdırarak aradan sağ salim kurtulmuş olursunuz.

Bu oyunun yılın en iyi strateji oyunu olmasını sağlayan sebepler arasında sadece mükemmel bir strateji gerektirmesi değil, aynı zamanda oyuncunun, oyundaki bol çeşitlilik sayesinde sıkılmadan saatlerce başından ayırmaması da var. Yani kısacası bu oyun yılın en iyi strateji oyunu olmayı hakkediyor. Bu kadar ballandırdığımıza göre sanırım artık bu oyunu oynamak istiyorsunuzdur. Hadi o zaman ne duruyorsunuz ? Koşun alın ve oynayın...

☒Serkan Uybaş

HEROES II

FİRMA: NEW WORLD COMPUTING

TÜR: STRATEJI

SİSTEM: 486 dx2-66, 8 MB RAM, 1 CD (18HD) 35 MB Harddisk

GENEL: %95

BROS Computer

ARAYAN HERKESE BEDAVA CD VE DİSKET OYUN LİSTESİ

BROS COMPUTER'DE ESKİ- YENİ BÜTÜN CD OYUNLARI VARDIR.

EN SON DISKET OYUNLARI EN UCUZ VE EN ONCE TABİİ Kİ BROS DA

900.000'TL'den başlayan fiatlarla SÜPER CD OYUNLARI. HEM DE ORJINAL
(CD FİATLARI OYUNUNA GÖRE DEĞİŞEBİLİR.900.000-3.000.000. ARASI)

CD OYUN LİSTESİ

- NBA LIVE 97
- MASTER OF ORION 2
- WAGES OF WAR (JAGGED ALLIENCE 2)
- POWER RANGERS
- DESTRUCTION DERBY 2
- NASCAR RACING 2
- LORDS OF THE REALMS 2
- TERMINATOR SKYNET
- AGE OF SAIL
- RED ALERT
- FIFA 97
- SCREAMER 2
- DEFENDER OF THE CROWN CD
- CYBER GLADIATORS
- TOON STRUCK
- AGILE WARRIOR
- TOY STORY 2
- BLAM MACHINE HEAD
- GRID RUNNER
- DRAGON HEARTH
- PRIVATER 2
- TITANIC
- ALIEN TRILOGY
- ARCHIMEDIAN DYNASTY
- BARBIE
- BLOOD & MAGIC
- DIABLO
- WWF IN YOUR HOME
- JET FIGHTER 2
- PHANTASMAGORIA 2
- SIM PARK
- SIM MUSIC
- SPACE JAM
- TOMB RAIDER

DAHA YÜZLERCESİ !...

Ayrıca Geçen Aydan
Seçmeler
WarWind
Heroes M&M3
Hunter/Hunted
Larry 7
Bundesliga 97
Never Hood
Syndicate Wars

BİZDEN LİSTE İSTEYİN GÖNDERELİM.
SEÇTİĞİNİZ OYUNLARI CD'YE ÇEKİP VERELİM.
(Disket başı oyun çekimi CD'ye 10.000.- +Boş CD Diskete 40.000.-)

UNUTMA ! EN YENİ OYUNLAR EN ÖNCE BROS'A GELİR.

DİSKET OYUN LİSTESİ

NEW

- FIFA 97 (11 - 25)
- NBA 96 (9)
- NBA AIRBORNE (11)
- CHAMPIONSHIP MAN. 96-97 (10)
- SYNDICATE WARS (27)
- WOODENSHIP & IRONMAN (13)
- ENEMY NATIONS (15)
- JUMANJI (35)
- DAYTONA USA (21)
- M.A.X. (9)
- RUSSION RULET (22)
- CAPTAIN QUASAR (9)
- SLAM SPACE (6)
- SIM COPTER (20)
- PINBALL CONS. KIT (18)
- TRACER (18)
- SURFACE TENSION (35)
- HARPOON 2 ADMIRAL EDITION (9)
- EVULATION FOR CIVILIZATION 2 (6)
- GRAND PRIX MANAGER (10)
- JETFIGHTER III (7)
- MEGARACE 2 (7)
- SILENT HUNTER PATROL S (5)
- WEST WORLD 2000 (14)
- ARCHEMIDEAN DYNASTY (22)
- XS (20)
- BENDESLIGA 97 (41)
- MUTANT PENGUINS (11)
- COLD SHADOW (7)
- ULTIMATE SOCCER MANAGER 2 (5)
- AMOK (5)
- WARWIND (31)
- ALIEN 3

VE DAHA BİNLERCESİ !...
BİLGİ İÇİN ARAYINIZ !...

ALTI TUŞLU PROF. JOY: 4.000.000 PYTHON 5 : 1.500.000.-

BİLGİSAYARCILAR! DİSKET OYUNLARI İÇİN BİZİ MUTLAKA ARAYIN.
ARACIDAN ALMAYIN, KAYNAĞINDAN ALIN. BAŞINIZ AĞIRMASIN.

ADRES : GÜNDOĞUMU CAD.DEMİRÖZ İŞHANI NO:9/1 ÜSKÜDAR
TEL : 0216.391.54.03 - FAX : 0216.391.54.04

VIRTUA COP

Yeni yılda yepyeni bir Game-Show'dan eski okuyuculara her zamanki gibi merhaba. Ve siz yeni yılın, yeni Game-Show'un yeni okuyucuları (mutlaka vardır, ne de olsa A4 olduk artık (ikinci parantez oluyor ama inşallah demeden edemeyeceğim)), sizlere de merhaba. Öncelikle size kendimi tanıtayım. Ben Burak ve neredeyse dergi çıktı çıkalı derginin içindeyim. Genelde arcade-action tarzda oyunları ben yazarım (yavaş yavaş ilgi alanıma girmeye başladılar galiba, ben aslında adv, ve FRP severim). Game-Show'da her zaman en yeni oyunları bulabileceğiniz için başka dergi takip etmenize de gerek kalmaz. Yabancı dergi alacak kadar parası olanlar ise zaten piyasadaki bütün dergileri alır; yani lafım onlara değil.

Oyun öncesi muhabbet olayına bir son vererek size artık oyundan bahsetmeye başlıyorum. Bu ayki oyun tahmin ettiğiniz gibi Virtua Cop. Artık PC'leri de bir arcade makinası haline getirmeye karar veren SEGA, geçtiğimiz günlerde Virtua serisinin ikinci oyunu olarak Virtua Cop PC'yi piyasaya sürdü. Oyun açıkçası arcade makinalarındaki versiyonunu aratmayacak kadar kaliteli. Ama minimum Pentium 90 tavsiye ediliyor olması kesinlikle doğru. Pentium 75 sahibi okuyuculara ise daha düşük renk derinliğiyle oldukça rahat oynayabileceklerini söyleyebilirim. 486 ve aşağısına sahip okuyuculara ise oyuna verdikleri her Amerikan para birimine yazık olacağını da söylemeden geçemeyeceğim.

Oyunu oynarken ekranda karşılaşacağınız göstergeler şöyle:

Bonus Bar: Rakiplerinizi vurdukça dolan bu çizgi, tam dolunca bir kat artar. Eğer masum kişileri vurduysanız, X1' e düşer.

Score: Her düşman vuruşunuzda yükselir. Eğer kötü adamların elindeki silahı vurabilirseniz +5000 puan ***"Bull's Eye"*** bonusu kazanırsınız. Her vuruluşunuzda ve masum insan vuruşunuzda bir kalp resmi gider. Hepsi gidince o krediyi kaybedersiniz. Oyun sırasında nasıl hak sayınız arttıracağınızı ve nasıl ateş edeceğinizi ileride anlatacağım.

Ammo: Sol alttaki silah mermisi koyulan bölüm resmi (bazıları şarjör de der) ile gösterilir. Başta 6 mermi alan silahınızın mermisi bitince doldurun. Bunu en kolay ekranda devasa bir şekilde yanıp sönen ***"RELOAD"*** yazısından anlayabilirsiniz.

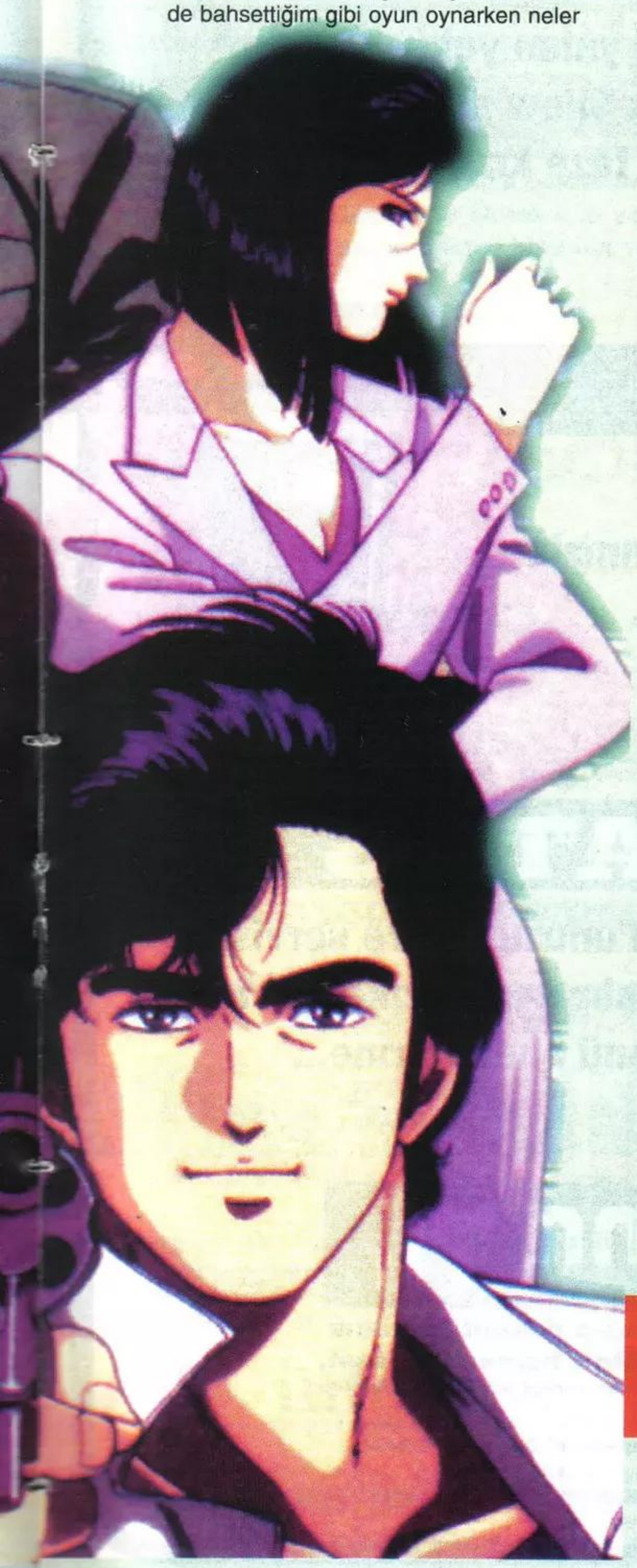
Lock-on Sight: Büyük bir hedef işareti şeklindedir. Rengi eğer yeşilse problem yoktur. Sarı olursa vurulma ihtimaliniz yükselmiş demektir. Eğer kırmızıysa, büyük bela sizin yanıbaşınızdadır. Yanıbaşınızda olan şey yalnızca bela olmadığını da bilmeniz yararınıza. Bu seçenek daha kolay nişan almanızı sağlar. Bunu Option ekranından ayarlayabilirsiniz.

Oyunun kontrolü için şayet Win95 uyumlu bir bilgisayarınız varsa Joystick de kullanabilirsiniz. Ben size mouse tavsiye ederim. Tuşları değiştirmek için **F5** tuşuna basmanız ve oradan kontrol cihazını seçmeniz gerekli. Oyunun tuşları da buradan değiştirilebiliyor. Oyun sırasında kullanılan yardımcı tuşlar şunlar (bunlara basınca oyun pause oluyor):

F1: Yardım, **Alt+F1:** Klavye yardımı. Tuşları verir. **Alt+F2:** Yeni oyuna başlatır. **F3:** Pause. Oyunu durdurur (bu açıklama SS (Seni duydum... Atıl Şamo) için)

Alt+F4: Klasik program kapama tuşu. **F5:** Tuşları ve kontrol metodunu değiştirmek için. **F6:** Grafik ayarlarını değiştirmek için kullanacağınız tuş. Burada **High,** 640*480 çözünürlüğü, **Low** ise 320*240 çözünürlüğü simgeler. 8 ve 16 ise renk derinliği için kullanılan rakamlardır (8: 2 üzeri 8 yani 256 renk, 16: aynı mantıkla 65536 renk). Bilgisayarınızı kapasitesine göre seçemeyeceğiniz görüntü modları gri renktedir. **Detail** ile detayları azaltabilirsiniz. Biraz daha performans artışı için ancak yüksek çözünürlükte seçebileceğiniz **Quarter Screen** seçeneğini seçebilirsiniz. Aslında bu biraz kandırma. Düşük çözünürlükte oynadığınız kadar nokta sayısı var fakat adamların ufak olması insanda sanki daha kaliteli bir görüntü varmış hissi uyandırıyor. Yalnızca göz yanılması. Bir de ***motion*** diye bir şey var. Eğer fast yaparsanız oyun sanki daha hızlı çalışıyor gibi ama dezavantaj olarak gerçek zamanlı düşünen oyunun, siz daha göremeden adamları sağa sola göndermesi sizi zor durumda bırakabiliyor. Smooth yaparsanız, bazen oyunu yavaş çekim oynamanız gerekebilir. Bu sayede oyun kare atlamadan çalıştırılabiliyor. Yine

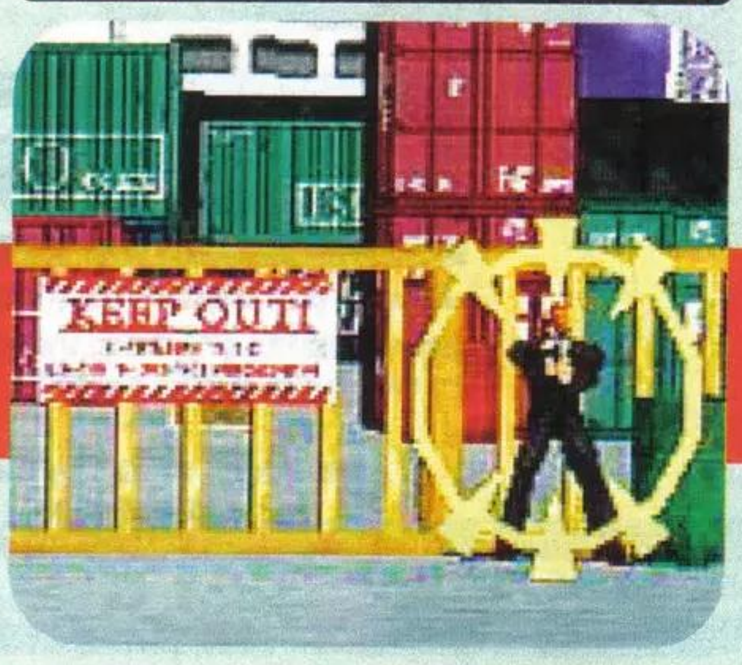
bilgisayarınıza bağlı bir seçim.
F9: Network mode. Deneyemedim ama ağ üzerinden ya da 1.5 milyon törkiş lira karşılığında edinebileceğiniz bir seri kablo ile (tabii Win95'in en zayıf ve zor yanının bu kabloyu bilgisayara tanıtmak olduğunu ben değil gerçek uzmanlar bile söylüyor) iki kişi iki ayrı bilgisayarda bu oyunu oynayabilir (diyor kutuda).
Oyunda kullanılan tuşlar böyle. Daha önce de bahsettiğim gibi oyun oynarken neler yapmanız gerektiği sorusunu ve oyunun kısa konusunu (Mert, dikkat et ben de şiir yazarım ona göre; sevgili okuyucular, kafiye yaptım size) aşağıdaki paragrafta bulacaksınız.



Oyun klasik kötü kalpli kaçakçıları farkeden, fakat farkettiğine pişman edilen bir polisin davasına atanmamızı konu ediyor. Açılıştaki filmde gördüğünüz iki lavuk sizsiniz (yanlış anlamayın, sanal polislere (Virtua Cop=Sanal Polis) dedim). Bunlar Rage ve Smarty lakaplı iki sanal lavuk ve kendilerinden daha da lavuk olan sanal lavuklar şehri (Virtua City)'nin sanal polis örgütünde (Virtua City Police Department) çalıştıklarını sanıyorlar (Engin Abla'nıza yeni isim buldum: Sanal İş Kadını, o da kendini elektronik ve bilgisayar işi yapıyorum zannediyor ama arkasında Kobra Çetesi' ni barındırıyor olmasa...). Ama SEGA'nın bu kadar sanallık mavrası yapmasının tek nedeni herhalde ileride yapılacak suçlamalardan tırsmış olmalarıdır. Neyse, SEGA' yı boşverip oyuna devam edek.
Oyun sırasında mouse kullanmanızı tavsiye ettiğime göre mouse ile oynamayı anlatmam size kolaylık sağlayacaktır. Sol mouse tuşuyla ateş ederken ekranda gördüğünüz hedef işaretini mouse' u hareket ettirerek nişan alabilirsiniz. Merminiz bitince sağ mouse tuşuna hızlıca iki kez tıklarsanız, şarjör yeniden dolar. Mermi kapasitenizi arttırmak için yerde gördüğünüz mermi power-up' ını almanız gerek. Bunun için ona doğru isabetli bir atış yeterli.
Bu **power-uplar:**
Automatic: 15 mermi alır ve sınırsız mermisi vardır.
Machine Gun: 30 mermi alır. Mermisi sınırlıdır. Katliam için elverişli olabilir.
Rifle: Bildiğimiz tüfek. 24 tane mermi alabilir ve 3 defa üstüste ateş edebilirsiniz. Elveda mermi=elveda tüfek şeklinde bir açıklama sanırım yeterince açık.
Magnum: Kızgın kumlardan serin sulara atlar gibi (ne?!?#$#), bence bir tutku. Sizce de bir tutku olacağından eminim ("hayır Burak'ım, Emin patron olan" demem, diyemem). Çok kuvvetli mermilerinin sayısı ne yazık ki şarjör başına 6 adet. Sık sık şarjör doldurmanız gerekecek.

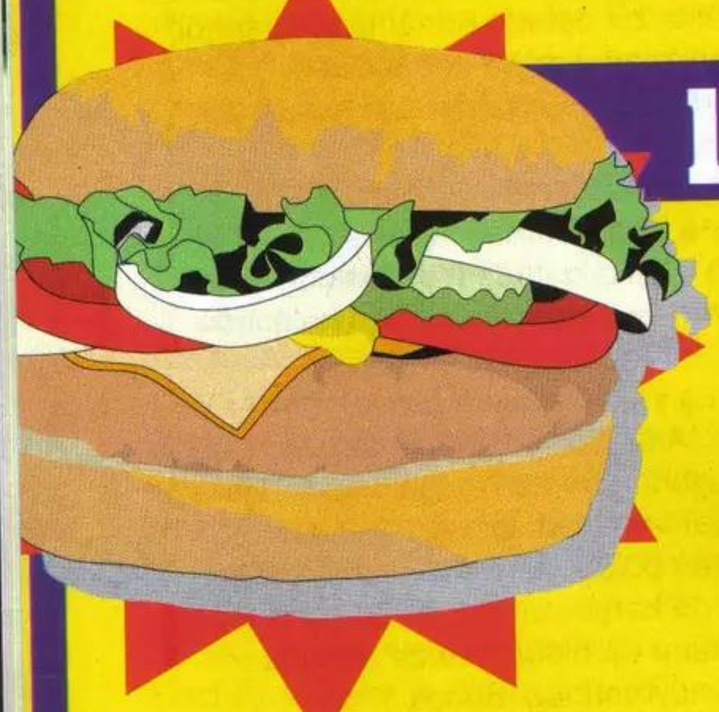
Shotgun: İşte bir oyun klasiği. "Adam vurmak deyince, akla hemen onun adı gelir: Pompalı, pompalı, pompalı". Pompalı tüfeği ne kadar sevdiğimi yazdığım hafif arak cıngıldan da anlayabilirsiniz. Uzun menzil, sınırsız ama bir defada 6 mermi alan şarjör ve kuvvetli mermileriyle her katilin rüyalarındaki güzel. Daha fazla konuşmak istemiyorum.
Life: Yaa, abi. Hazır power-up işine girmişkene kalp arttırmak için kullanılan bu power-up' ı da sıkıştıralım da aradan çıksın. Bunu vurun ve oldukça az kalan hakkınızı arttırın.
Artık yavaş yavaş sıkıldığınızı tahmin ediyorum. Ama son bir-iki şey var. Bunlardan birincisi oyuna girerken stage seçimi. Burada 3 stage var ve zorluk sırası 1-2-3. Her birinde 2 alt bölüm var ve bu alt bölümlerin sonunda da karşınıza End-of-Stage Boss geliyor. Bunu da öldürünce bir sonraki stage'i oynuyorsunuz. Bence 1' den başlayarak oyunu oynayın. Option menüsünden sight'ı kapatarak daha önce söylediğim büyük hedef işaretini kapatabilirsiniz. Bir de gun looseness var. Bu ne kadar küçük olursa o kadar kolay isabet ettirirsiniz. Başka da anlatılacak bir şey yok. Sanırım biraz sanal mavra, biraz da normal mavra ile oyun için ayrılan yeri yine aştık. Gerçi bana verecekler bir köşe, ben de tepe tepe mavra için kullanıcam da, bunun için sizin desteğinize ihtiyacım var. O zaman ne duruyorsunuz, sarılın kaleme kağıda(ya da bilgisayara, printer' a), mektup yazın "Burak'a mavra köşesi açılsın, üniversiteye hazırlanan gençler sorunlarını dile getirsin, dertlerine çare bulunsun, geyikler de cabası olsun" diye. E hadi...
NOT: Yarınki ÖYS Deneme sınavından eğer istediğim puanı alamazsam elveda ey değerli kitlem.

☒Burak "Virtual Mavraaa" Bayburtlu



GAMESHOW BURGER

SÜPPEEER MENÜ



12 BÜYÜK BOY GAMESHOW

**Hem de en büyüğünden, bizde yalan yok,
A4 boyunda tam 12 tane GameShow sayısı, taptaze oyunlar, yumuşacık yazılar ve taze kızarmış mavralarla ağzınızın suyunu akıtacak...**

5 BÜYÜK BOY İÇECEK

Bu da yetmiyormuş gibi sizin seçeceğiniz (diet falan) buz gibi eski sayılardan beş tane, ilk A4 sayınızla beraber, sizi serinletmek, hararetinizi almak için...

MAXI PATATES

Bütün bunlar, artı GAMESHOW'unuzu evlere servis, herkesden önce, yorulmadan alıp tadını çıkarma fırsatı Sadece GAMESHOW süper menü abonelerine...

SADECE 3.000.000 TL

Aşağıda belirtilen banka hesap numaralarına havale yapıp dekontu ve açık adresinizi (*) fax veya mektupla bize ulaştırın. Aboneliğiniz hemen başlasın.

(*) Gönderiler Yurtiçi Kargo ile gönderildiğinden, bulunduğunuz yere Yurtiçi Kargo´nun servisi yoksa lütfen belitin.

**İşBankası Beşiktaş Şubesi
1135-0175891
(Kamer Bilgisayar Adına)**

GAMESHOW BURGER

Dikkat: Ürünlerimiz yüksek kalori içerir.

**Yapı-Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1
(Kamer Bilgisayar Adına)**

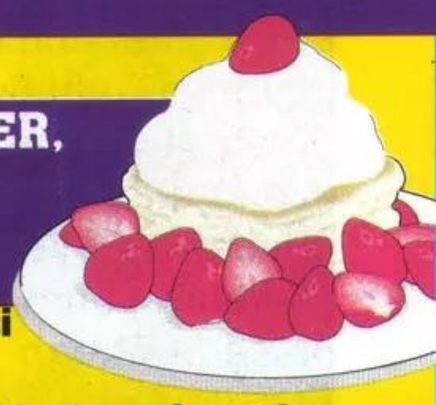
TATLI ALMAZ MIYDINIZ?

Aboneligin ustune bir tatli da iyi gider hani!
Isterseniz eski sayilarimiza bir bakin..

MESELA SAYI 22: LALE SAVAŞÇILARI, SYNDICATE WARS, GENE WARS, NCAA BASKETBALL ACE VENTURA, F22 LIGHTING 2, DARKSUN 2, MEGA RACE 2, FIFA IN SOCCER 97, ASSASSIN 2015

YA DA SAYI 21: CRUSADER 2 NO REGRET, THE GENE MACHINE, JAGGED ALLIENCE 2 DEADLY GAMES OLYMPIC SOCCER, SHERLOCK HOLMES 2, HIND, SYNDICATE, ROAD RUSH STAR CONTROL 3, AGE OF RIFLES

BELKI DE SAYI 20: NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION, URBAN RUNNER, TUKON TRAIL LEMMINGS PAINTBALL, STRIKER 96, TIME COMMANDO, PRAY FOR DEATH, DARK SUN, ENTOMORPH, CELTIC TALES



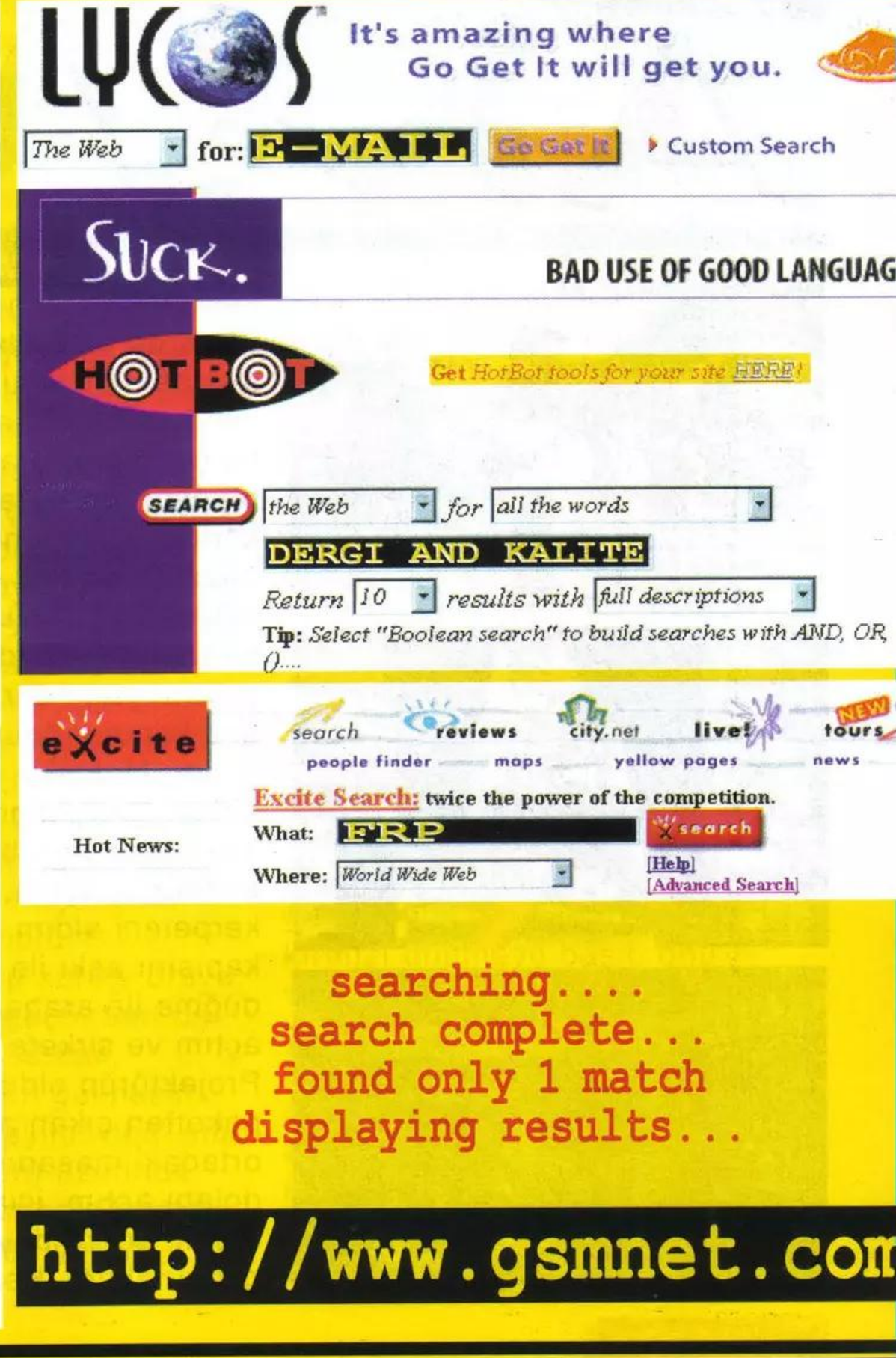
BELKI DE SAYI 19: NORMALITY, QUAKE, FORMULA 1 GRAND PRIX 2, VIRTUA FIGHTER, INDIANA JONES 4, EURO SOCCER 96, AH 64D LONGBOW, RIPPER,Z

Bunlar eski sayılarımızda bulabileceğiniz süper oyunların sadece bazıları. Eski sayilarin tam listesi icin Internet'te Web Site'imiza bakabilir veya telefon ile öğrenebilirsiniz.
Eski sayılarımızı kargo ile almak için yan sayfadaki banka hesap numaralarına havale yapıp dekontu, hangi sayıları istediğinizi ve açık adresinizi bize fax veya mektupla bildirmeniz yeterli. (Kargo ücreti alıcıya aittir.)

1-14. Sayılar : 50.000.-
15-22.Sayılar :100.000.-

GAMESHOW BURGER

Önemli Not: 4,5,7,9,11.
Sayılar Tükenmiştir.



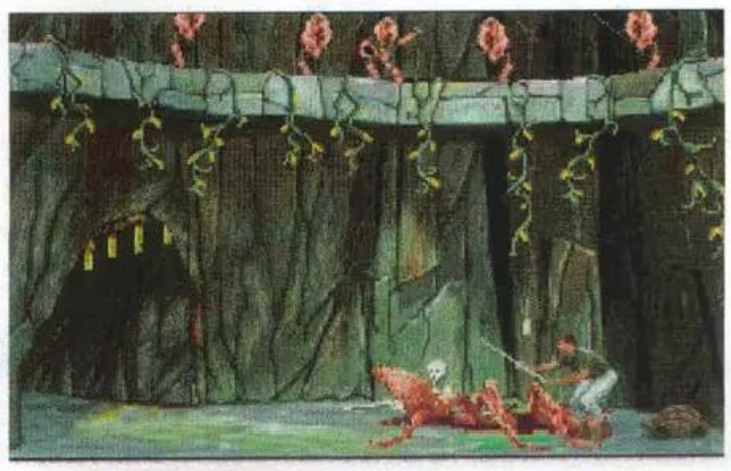
http://www.gsmnet.com

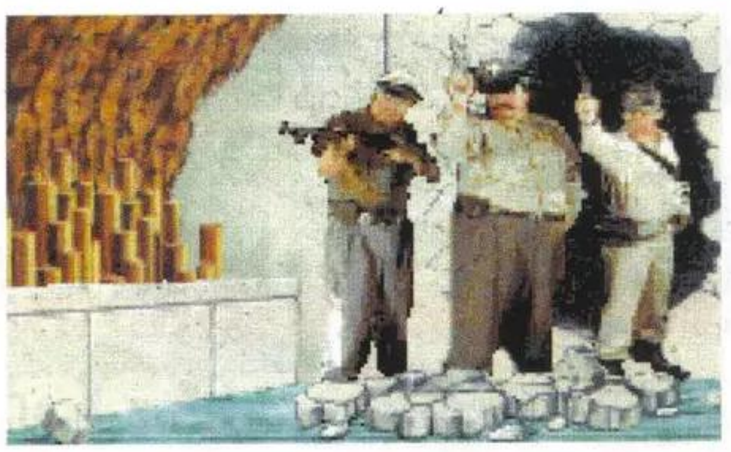
AMAZON

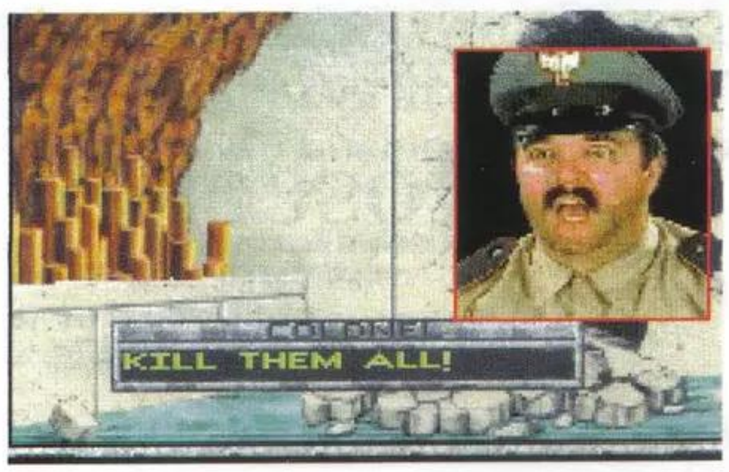
Yine bir iş günü KAMER'e gelmişim, çalışacağım. Bilimsel araştırma diye kandırıp amazona sürdüğümüz SERKAN (niye büyük harfle yazdım ki) orada da başını belaya sokmuş. Gidip kurtarsan bir türlü, kurtarmasan dergi bayram edecek. Hadi hayırlısı deyip (Serkan'dan ne hayır gelecekse) Serkan'ın peşine düştük.

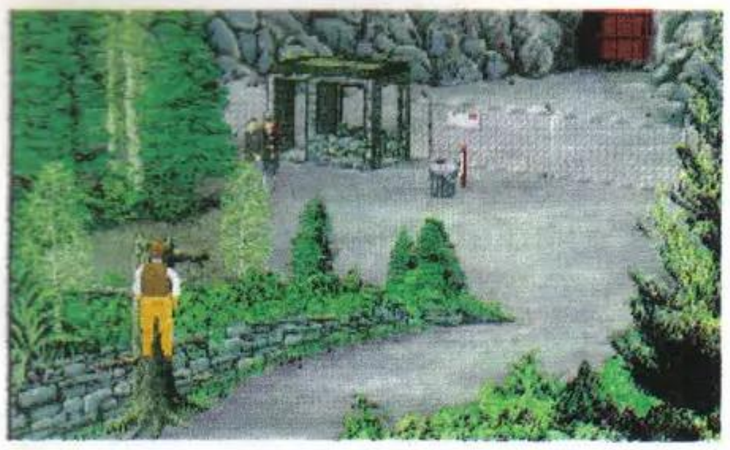
Şirkete(Kamer'e) girdik. Lazım olur diye bir askı aldık ve ilk kapıdan odamıza girdik. Serkan'ı hatırlamak için beslediğim fareyi kafesinden aldıktan sonra intercom'u dinledim , alttaki dolabı açıp içinden alkolü aldım. odadan exit ile çıktıktan sonra masada oturan ENGİN ABLA ile konuşup kapımın önünden fareyi ona doğru bıraktım. Narin kadın tabi korktu biraz, neyse biraz ilerledim, ablamızın masasının biraz üstündeki gözü açıp içinden iki anahtar aldım. Yandaki kapıdan içeri girdim, masanın üzerindeki ve biraz ilerdeki kitapları açıp okudum. Ortadaki masadan filmi aldım ve projektöre taktım, camın üzerindeki beyaz perdeyi indirdikten sonra projektörü kırmızı düğmeye basarak çalıştırdım. Biraz seyrettikten sonra kapattım. Duvarda asılı olan yayın altındaki blowgun'ı aldım. Vitrini mavi anahtarla açıp iksiri aldım ve çantamdaki alkolle birleştirdim. Odadan çıktım ve koridorun sonundaki MEG'in odasına girdim. Patronla Serkan hakkında biraz konuştuk, sonra beni evime gönderdi. Kaset çaların yanından zarf açacağını alıp kapının önündeki paketi açtım. Mektubu ve anahtarı aldım. Şirkete geri döndüm. Yeşil arabanın bagajını yeşil anahtarla açtım, içinden lövye ve kerpeteni aldım. Mavi arabanın kapısını askı ile açtım, soldaki düğme ile arabanın farlarını açtım ve şirkete girdim. Projektörün olduğu odaya gittim, paketten çıkan anahtar ile ortadaki masanın altındaki dolabı açtım, içinden bandı aldım, sonra duvardaki dartın okunu aldım. Kendi odama geldim. İspirto ocağını kırmızı düğmesinden açıp alkolle birleştirdiğim iksiri ocağın üstüne koydum, rengi değişince çantamdaki okla birleştirdim, iksirli oku da blowgun'la birleştirdim. Library'nin yanındaki kapıdan arka bahçeye çıktım. Önümüzdeki ağaca çıkıp bekçi Murtaza abinin arkası dönükken blowgun'ı üzerinde kullandım. O sırada bahçede dolaşan Engin Abla bekçinin gazabına uğradı. Elimi çabuk tutup kerpetenle çöp kutusunun zincirini kırdım. Yerdeki elbisenin yanındaki anahtarı alıp yukarıdaki kapının yanına gittim. Birden o cüssesiyle çalıların arasından Levent çıktı, ben ise o sırada yerden aldığım anahtar ile kapıyı açtım, karşımda bir robot hemen kapıdan geri çıktım.

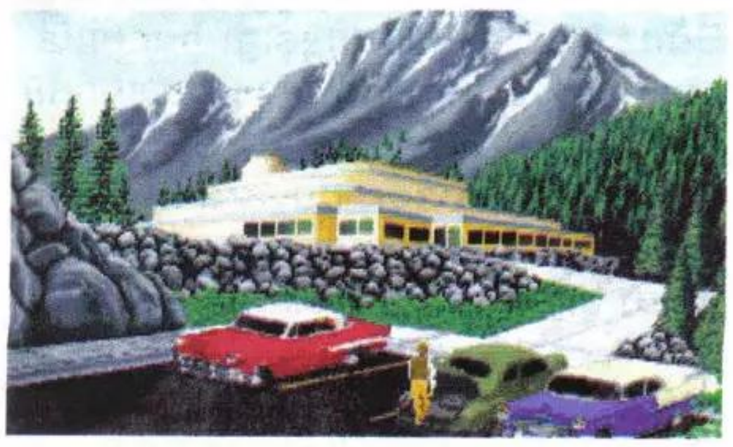
Levent'in dağıttığı çöp kutusunu aldım ve robotun yanına döndüm. Robottan nöbeti



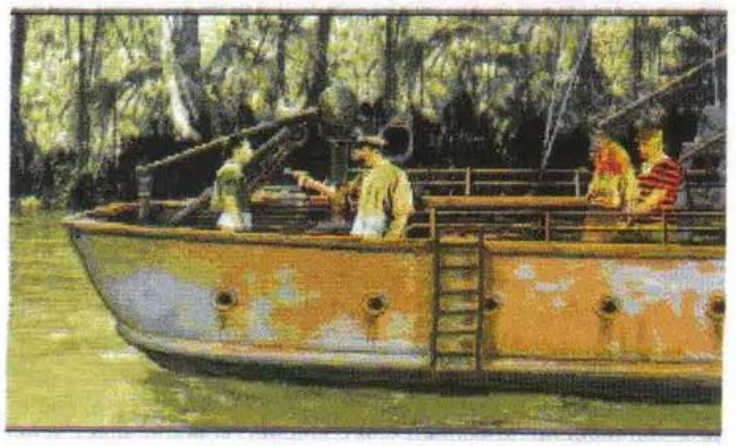


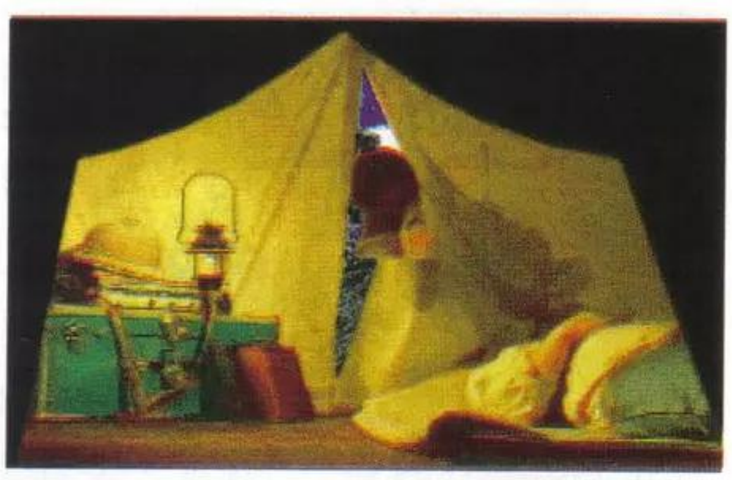




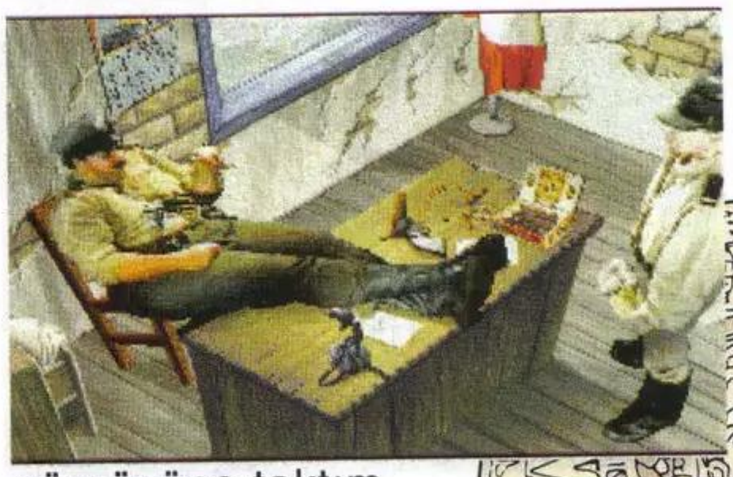


aldıktan sonra duvardaki kolu indirdim, açılan bölmedeki çekmecelerden sağ alt köşedekini lövye ile açıp içinden mikro filmi aldım. Dışarı çıkıp library'nin yanındaki görevli ile konuştuktan sonra (1.seçenek) mikro filmi karşıma çıkan makinenin ortasına yerleştirdim, başa kadar sarıp okudum ve çıktım. Arabama binip evime döndüm. Evimi dağıtmışlar, bandı teybe takıp dinledim ve koltuğun kenarındaki parlayan ring'i aldım. Ama mektupla birlikte kayboldu. Projektörün olduğu odaya gittim ve dartı yerinden oynatıp, arkasındaki kasayı çantamdaki ufak şifrenin yazdığı kağıttaki şifreyle ile açıp Serkan'ın yılardır biriktirdiği paraları aldım. Arabama bindim, kendimi havaalanında buldum, tankerin yanındaki kırmızı bidonu aldım, tankerin kapısını açınca yere düşen sigara paketini aldım, sonra bisikletin üzerindeki pompayı aldım. İçeri girdim, görevliyle konuşurken "offer" seçeneği ile ona para verdim, o da bana kırmızı kartını verdi. Bardan içeri girdim, barmenle konuşurken "offer" ile kırmızı kartı verdim, pilotlarla konuşmama izin verdi. Pilotlarla konuşunca biriyle anlaştım. Artık uçağın içerisindeydim, tavuk kafesinin yanına gittim. Biraz bekleyince pilot elinde bir silahla çıka geldi. Bir süre konuştuktan sonra pilot "I'm waiting" deyince tavuk kafesini açtım. Artık uçakta yalnızım, hemen yerdeki paraşütü alıp pilot kabininin koluna bağladım, kapı açılınca içeri girip "lever"'i aşağı indirip "throttles"'ı çektim ve direksiyonu hareket ettirdim, yumuşak bir inişle uçağı indirdim. Sandığı açtıktan sonra içindeki kutuyu da açtım, çıkan botu aldım ve pompayla şişirdim, dışarı çıktım. El Loco'nun mekanına geldim. Yerdeki sopayı aldım, el arabasından kırmızı biberleri alıp lokantaya girdim. Güzel aşçıyla konuştum. Arkası dönükken bıçağı aldım ve çantamdaki biberleri ince ince kıydım. Dışarı çıktım ve girdim; masadaki adamlar yok oldular. Kadının arkası dönükken masalardan peynir, pezo ve çakmağı aldım. Kadının arkası dönükken tezgahtaki tabağa ince kıyılmış biberleri attım, sonra kadınla konuştum. Çocuk tabağı alınca bende dışarı çıktım ve El Loco'nun yanışını izledim. O su içerken ben de otele girdim. Ahizeyi kaldırdım ve pezoları telefona attım, sonra telefonu çevirdim. Bu sırada merdivendeki kapanı alıp peynirle birleştirdim.
Telefon üç defa çaldıktan sonra kapattım ve peynirle birleştirdiğim kapanı merdivene bıraktım fare yakalanınca delikten paraları aldım. Dışarı çıktım, el arabasının yanındaki satıcıdan alabildiğim her şeyi aldım ve lokantaya girdim. Biraz misafirimizi bekledim ve gelince onunla (2-3-3-2) şeklinde konuştum. Dışarı çıktım, kapının yanındaki merdiveni aldım ve otelin köşesine dayadım, üzerine çıkıp çantamdaki sopa ile otelin cephesindeki tahtaya vurdum. Düşen tahta El Loco'nun kafasını yardı, aşağıya inince çocuk bize bir miktar altın verdi. Kanoya çıktım ve Serkan'ın yanına geldik. Tam "aldık adamı götürüyoruz" derken çatışma çıktı Maya kırık köprünün sonuna kadar gidip küreği oraya koydu ve karşıya geçti, ben de ardından geçtim. Serkan, adamlar peşimizden gelmesin diye "köprüyü keseyim" dedi ama kendisinin de köprü üzerinde olduğunu akıl edemedi(O'ndan kurtulduğumuzu sanıyoruz).





Neyse o artık geçmişte kaldı, yanımızdaki hatunun buralarda bir toprak meselesi varmış, ısrar edince dayanamadık yardım edicez artık. Amazon Queen adlı gemiyle karşılaştık kaptanla konuşurken ona "offer" seçeneği ile altın ve sigarayı verdik. Pilottan sonra kaptandan da bir kazık yedik, bizi denize attı. Gece olunca nöbetçiye dikkat ederek karşıya ağacın yanına geçtim. Burada kamışlardan bir tane aldım ve suya zehirli kökleri attım, artık suda canlı falan kalmadı. Nöbetçi geminin arka tarafına geçince suya daldım, nöbetçiye dikkat ederek gemiye çıktım. Yerdeki oltayı aldım biraz daha ilerleyince ortada sandıklar gördüm, sandıkları açtım ve içindeki okları aldım (nöbetçiye dikkat). Biraz daha ilerleyip geminin sonuna geldim, sandıklardan tekini aşağıya doğru itip nöbetçinin yolunu kestim, zıpkını güney batı yönüne çevirerek çantamdaki oku zıpkına taktım. Nöbetçi gelirken iyi bir zamanlamayla kırmızı düğmeye basıp onu vurdum, sonra gemiye ilk çıktığım yerdeki kaptanın odasına gittim. Odanın camından bakarken oltayı kullanarak anahtarları aldım. İlerdeki kamaranın kapısını anahtarla açıp girdim. Hemen kapının yanındaki tahtayı alıp kapının



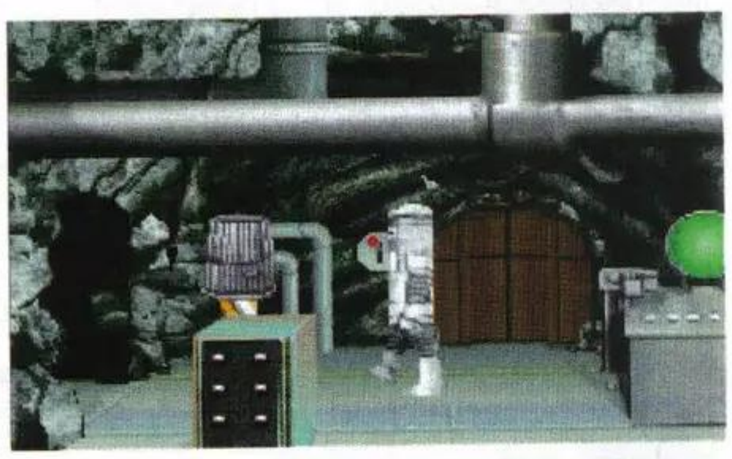
sürgüsüne taktım, ecza dolabını açıp içindeki şişeyi aldım, sonra masadaki bezleri alıp kamaranın camına gittim, çantamdaki şişeyle bezleri birleştirip onları çakmakla yaktım ve camdan dışarı attım. Hemen Mayanın iplerini bıçakla kestim, kapıdan dışarı çıktık.

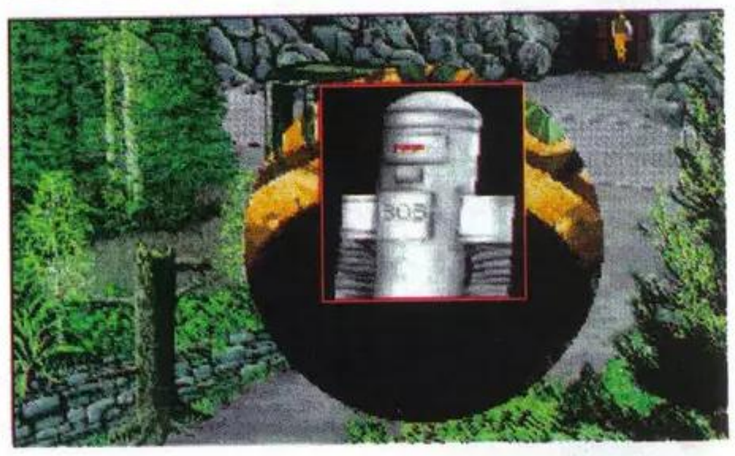
Şimdi bir köydeyiz. Maya ufak köprüden geçip yerdeki bitkiyi aldı. Bende bu sırada suda geçmekte olan kutuyu aldım, yerdeki taşın yanına gidip biraz hareket ettirdim ve altından çıkan solucanı aldım, solucanı da oltayla birleştirip balık tuttum. Daha sonra önünde iki kişi duran kulübeden kepçeyi aldım ve çantamdaki fişeği ateşe attım, bu bize biraz zaman kazandırdı. Ateşin yanındaki kazanı ateşe ittim, içine bitkiyi, balığı ve bidonu koydum, oluşan karışımdan bir kepçe aldım ve çantamdaki kepçeyle yerde yatan hastaya içirdim ve kelleyi kurtardım. Kanoyla yolumuza devam ettik ve bir arkeologla karşılaştık, onunla konuşurken "offer" seçeneği ile harita ve pergeli verdim. Ormanda yerdeki "plank"'ı aldım ortadaki taşın üzerine koydum. Maya'yı "plank"'ın yerdeki tarafına geçirdim ve kesik ağaca çıkıp atladım. Maya güzel bir ters takla ile ağaca çıktı, ardından da daha yukarıya çıktı, ipe tutunup karşıdaki ağaca geçti, oradaki ipi de aşağı sallandırdı ve asansöre gitti. Ben de onun sallandırdığı ipten yukarı çıkıp asansörün ipini çekip onu yukarı çıkarttım. Maya yukarda kulübeye girdi Karşıdaki iskeletin boynundaki anahtarı alıp sandığı açtı ve çantadaki palayla samanlara vurdu, çıkan iskelete de vurarak göğüs kafesini kırdı , elması aldı. Oradan çıkıp arkeologa geri döndük biraz konuştuk ve kanoyla ilerleyip kampa geldik. Maya yukarıdaki çadırın yanında oturan ölünün yanındaki zinciri aldı ve çadırı açıp bidonu aldı, sonra aşağıdaki çadırların arasındaki kutuyu açıp içindeki aleti aldı. Ben de arabanın arkasındaki ağacın önündeki dallardan birini aralayıp arkasındaki oku aldım, sonra yerdeki ölünün elinden anahtarı aldım. Arabanın deposunu bidonla doldurup yerdeki kapağını kapattım, sonra anahtarla arabayı çalıştırdım.Arabanın önündeki çekiciyi de çalıştırdıktan sonra Maya yerdeki ağacın yanına giderek zinciri ağaca bağladı. Ben arabanın önündeki kolu iterek vinci çalıştırdım, kaldırdığımız ağacın altındaki çadır bezini kaldıran Maya bulduğu kutuyu açtı ve içindeki dinamitleri aldı. Kanoyla biraz daha ilerledikten sonra şelaleden aşağı düştük. Maya ile duygusal anlar yaşadık(!!!). O yıkanırken kötü adam onu vurdu. Neyse mağaranın önündeki dalı çektim ve mağara açıldı derken bir kapı daha çıktı, bu kapıyı da ortasına oku sokarak açtım. Amazon kadınlarının mekanına geldik, ama fazla ortada dolanırsak gardiyanlar bizi vurabilir. Ortadaki sütuna sığındım, bu sırada çantamdaki dinamitleri yaktım, biraz bekledikten sonra kötü adamlar kapıyı yıktılar onlar gardiyanları vurduktan sonra dinamitleri sütunun hemen yanına bırakıp yukarı doğru gittim. Köprüyle birlikte kötülerde havaya uçtular ve bende içerde Mayayı beklerken dev bir karınca ile karşılaştım. Önce duvara dayalı sopayı aldım, ardından da yerdeki ayakkabı bağlarını. Bu arada karınca içeri girdi ve bende yerdeki taşı duvara doğru ittim, üzerine çıktım, bulabildiğim hemen her meşaleyi aldım. Karınca uzaklaştı, bu sırada aldığım sopayla bağları birleştirdim ve onları da bıçakla birleştirdim. Biraz ilerdeki sarmaşığı bununla kestim, bu esnada meşale söndü ve karınca tekrar üzerime gelmeye başladı, duvara kadar çekildim, karınca sarmaşıktan akan bitki özüne gelince yapıştı, biraz yaklaşıp yaptığımız mızrakla onu öldürdüm (klavyenizdeki yukarı ok tuşu ile). İşte en sonunda mutlu son ve Maya'ya kavuştuk. Serkan'ın aramızdan ayrılması ise ayrı bir mutluluk verdi.

BUNLARA DİKKAT:

-Oyunda bol bol save yapın.
-Alacağınız, kullanacağınız eşyaların yakınına gidin.
-Hareket ederken klavyeyi kullanın.
-Hızlı olun.
-Jason (ben) ve Maya'yı kullanacağınız zaman ekranın üst köşelerinde onların resimleri çıkacaktır. Onları yönetmek için resimlerine basmanız yeterli.
-Bu benim ilk yazım, eğer sürç-i lisan ettimse af ola. Bu oyunda bana yardımcı olan Ozan,Volkan ve Önder'e teşekkürler. Hepinize bol oyunlu günler dilerim. Tekrar görüşme üzere hoşçakalın.

Cem Dişbölen





AKTİF BİLGİSAYAR

NİŞANTAŞI (212) 2478299

-PC-CD-MULTIMEDIA-
-HARDWARE-SOFTWARE-

ETİLER (212) 2653921

EN YENI CD OYUNLARINDA YILBASI KAMPANYASI
NBA LIVE 97, DIABLO, NASCAR 2, TOON STRUCK,
DESTRUCTION DERBY 2, WING COM. PRIVATEER,
PHANTASMA GORIA 2, RED ALERT, FIFA 97, LARRY 7
TITANIC, HEROES OF MIGHT & MAGIC 2, VIRTUA COP
CYBER GALDIATORS - SKY NET - SYNDICATE WARS

LOGO - ETA İŞ Programları

RAM & CPU

10X CD-Rom 12X Cd-Rom

En son çıkan PC - CD ve Disket Oyunları ve Utility Programlarını bizden Temin edebilirsiniz.

VIDEO CD VE CDI FILMLERİ SATIŞ VE KİRALAMASI

PRO 2000 by Inselberg

Inselberg

Bilgisayar dünyasındaki dostunuz

HER TÜRLÜ UPGRADE İHTİYAÇLARINIZ İÇİN BİZİ MUTLAKA ARAYIN.

NETAŞ GSM 903- 933

Pent.166-200 Pro 2000

Raks Yetkili Bayii

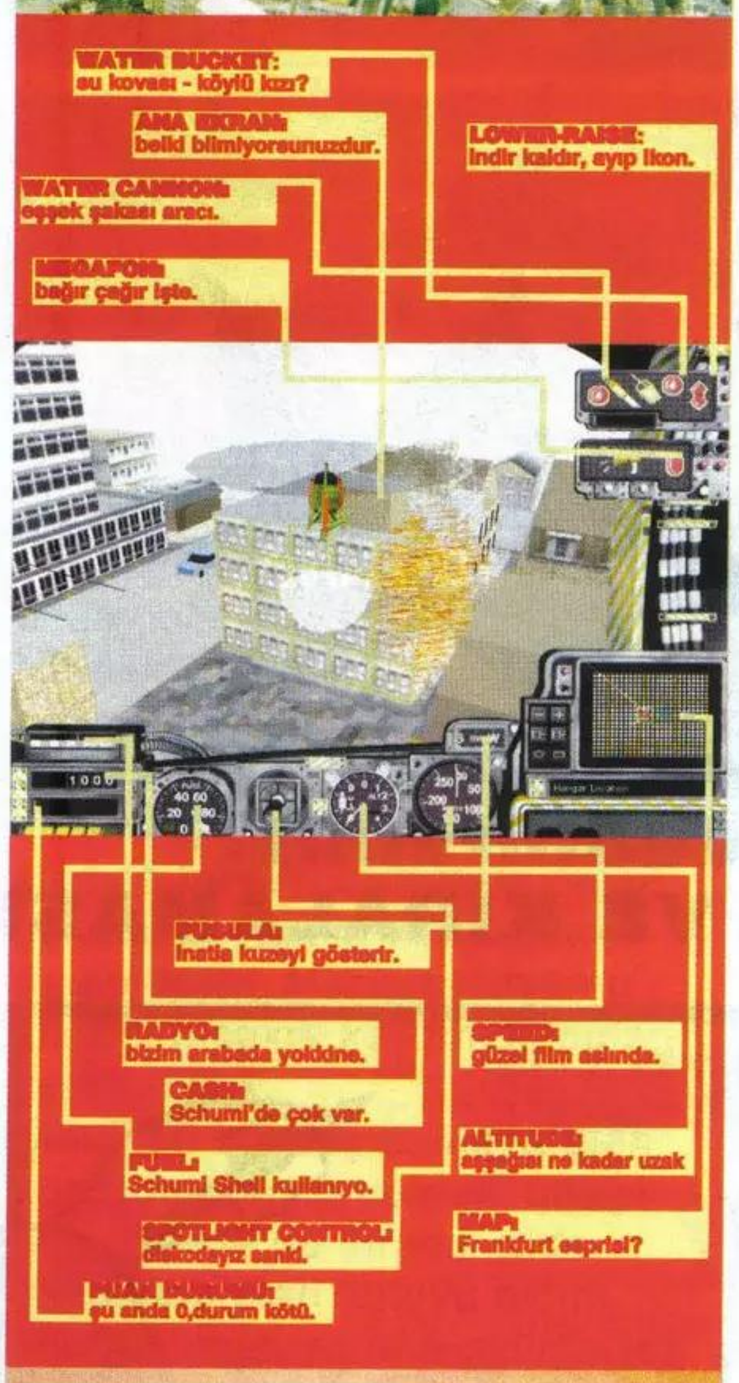
MEG

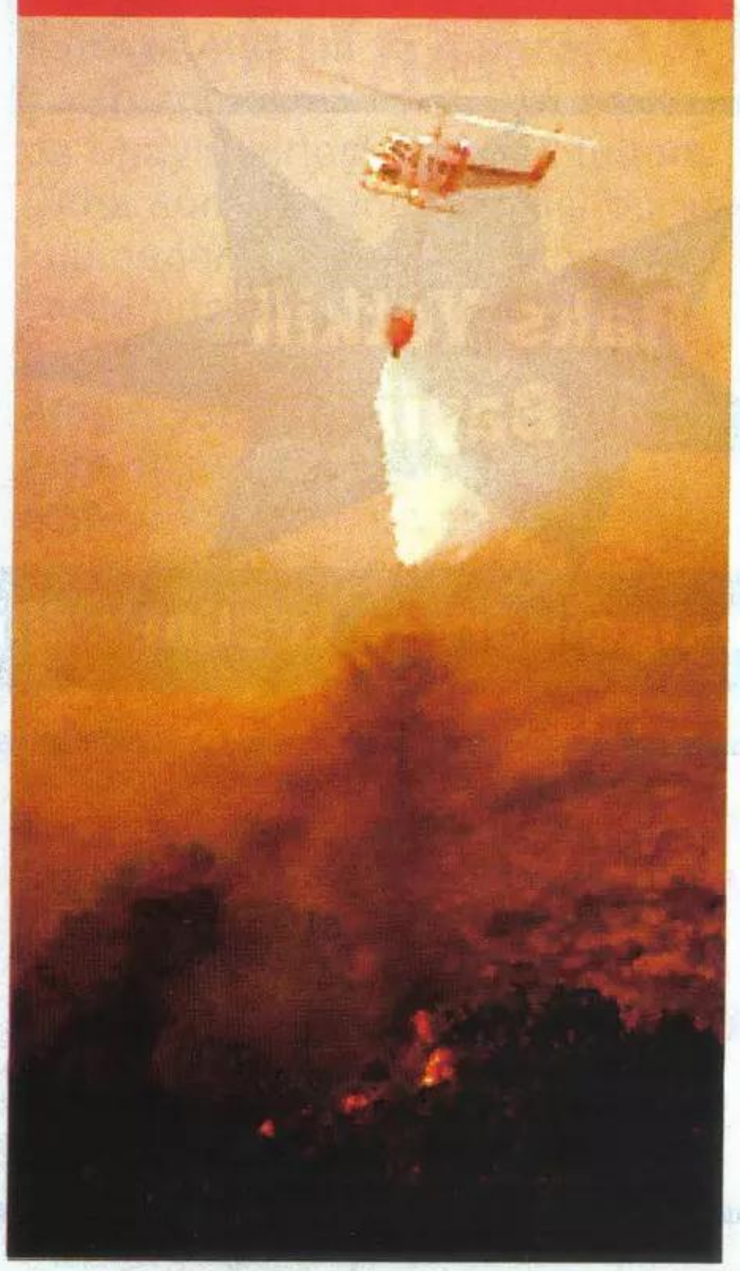
Siparişleriniz APS ve Kargo ile Türkiye'nin her köşesine adrese teslim edilir.

MERKEZ:
Valikonağı Cd. Polat Psj.
No:52/17 Nişantaşı
İSTANBUL
Tel:(212)2478299

ŞUBE:
Zeytinoğlu Cad. Uğur Apt.
No:23/10 *(Akmerkez Karşısı)* Akatlar-Etiler/İST.
Tel :(212) 2653921
Fax:(212) 2573889

SIM COPTER





Hemen başlıyorum... Sim öntakılı oyunlar ailesinin en son fertlerinden biri SimCopter. Biz aramızda ona kısaca SC diyelim. Dediğim gibi, Maxis firması, bir dizi Sim oyunlarının içinde şimdi de SimCity'de yaptığınız şehirlerde helikopterimizle dolaşarak kentte çıkacak aksilikleri (bu aksilikler özellikle İstanbul'da yaşayanlara pek yabancı gelmeyecektir) çözmeye çalışacağımız bir oyun hazırlamış. İyi yapmış.

Bir kenttesiniz, elinizin altında bir helikopter, biraz para, bir megafon ve aşağı sarkıtabileceğiniz bir kova var.

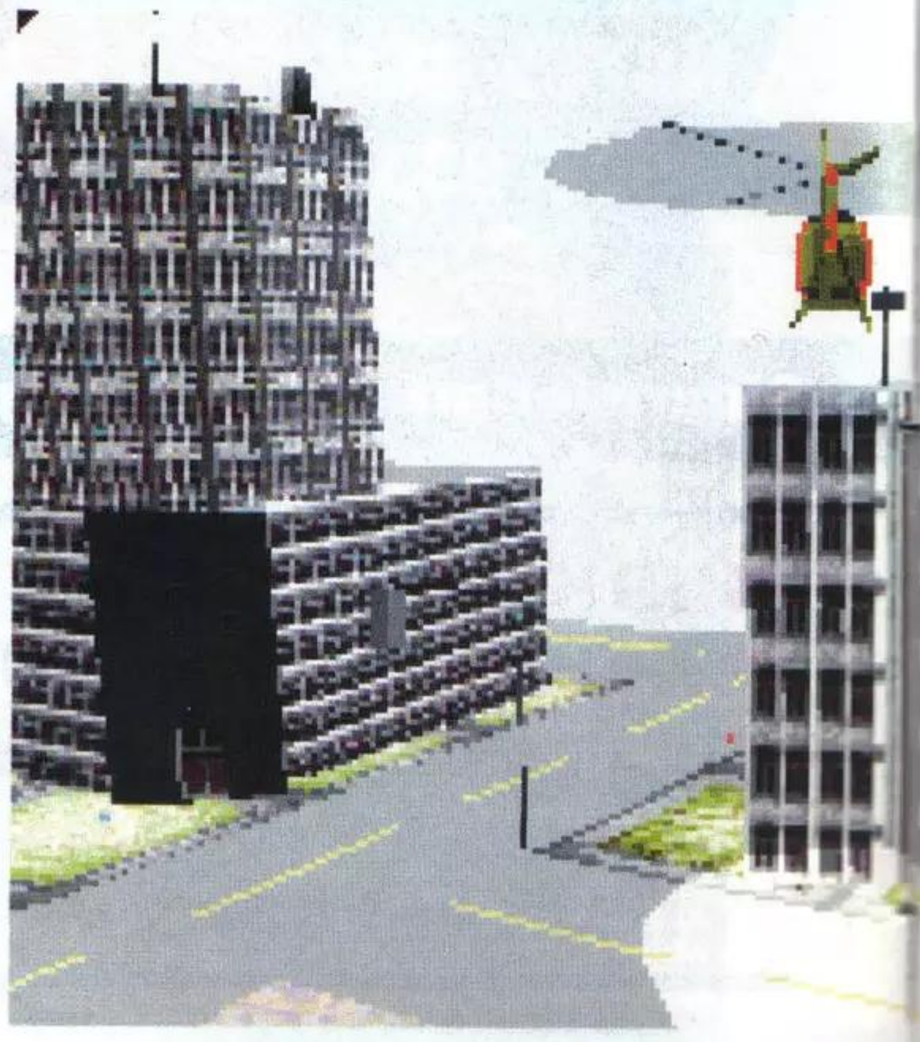
Helikopterinize biner binmez kentte bir kargaşadır gidiyor. Örneğin, şehrin kalabalık yerlerinde (iş çıkışlarında köprüde mesela) trafik sıkışıyor ve kornalar kafanızı şişirmeye başlıyor. Hemen oraya ulaşıp, megafonunuzu kullanarak arabaların ilerlemelerini sağlamalıyız. Ya da bir tekne yanıyor olabilir. Eğer kurtarma ipiniz varsa (paranızı işinize yatırım yaparak değerlendirdiyseniz yani) bu ip sayesinde yanan tekneden kazazedeleri kurtarabilir. Yanan büyük bir alışveriş merkezi de olabilir tabi. Bir kentte olabilecek aksilikler bu kadar değil tabi. Çevre kirlenmesi, soygun gibi bir sürü dertle baş etmek durumundayız.

İsminden mi etkilenmişsinizdir, bir arkadaşınız mı tavsiye etmiştir ya da bir yerlerde mi okumuşsunuzdur bilemezsiniz ama o kitabı almak için heyecanlanır ve sabırsızlanırsınız. Kitap alınır ama ilk bir kaç sayfasında bir hayal kırıklığı! Sayfalar birbirini kovaladıkça kitabın atmosferini yakalamışsınız, kahramanlardan biriyle özdeşleşmiş, zaman ve mekan duygularınızı kaybetmişsinizdir. SC'de de ben bu duyguları yaşadım. Başlangıçtaki hayal kırıklığım (son bir iki haftadır el attığım oyunların çoğunda olduğu gibi) yerini giderek bir alışkanlığa ve "komşularımı kurtarmalıyım, onlar da insan ve zor durumdalar, trafik sıkışıklığı nedir bilirim, ilk önce trafik sorununu halledeyim" içseslerime bıraktı.

Başarıyla tamamladığınız işler için para kazanıyorsunuz. Tamam, insani güdülerle çalışıyoruz ama kapitalist düzenin en temel yasalarının işleyebilmesi için paraya da ihtiyacımız var. Para kazandıkça, kendinizi geliştirmeniz içten bile değil. Bir kere o eski püskü, hantal helikopteri değiştirerek işe başlayabiliriz (sanki helikopter değiştirecek kadar para kazanmak kolaymış gibi konuştum, külliyen yalan). Helikopterimize araç gereç alarak, etki alanımızı geliştirebiliriz. Bu arada, uçuşlarınızın sonunda (siz çalışmak istediğiniz sürece, sizi kimse zorla yere indirmiyor ama fuel sorununu unutmamalıyız) helikopterinize verdiğiniz zararları (oraya buraya çarpınca çıkan sesten başka hiçbir şey olmayacağını mı düşündünüz?) ve biten yakıtınızı doldurmak için de paraya ihtiyacımız var. Tabi hasarınızın tamamını onarmak ya da yakıtınızı full yapmak zorunda değilsiniz. Tutumlu davranabilirsiniz.

İyi bir pilot olmak, helikopterinin kontrolüne hakim olmak hem işlerinizin hızını artıracaktır hem de zar zor kazandığınız parayı gereksiz onarımlara harcamanızı önleyecektir.

Oyuna başlamadan önce, options menüsünden ses ayarlarını, zorluk derecesini ayarlamanızı tavsiye ederim. İlk oyunlarda fazla zorlanmak, hiç bir iş başaramamak bıktırıcı oluyor. İsterseniz bir kent yükleyerek oynayabilir, isterseniz de kariyer (career) olayına girebilirsiniz. Career, çalışacağınız kentin üzerinde bir gezinti yaparak başlıyor. ESC ile hemen işe koyulabilirsiniz. O kentte topladığınız puanlarla başka bir kentte kariyerinize devam etme hakkı kazanıyorsunuz. İsterseniz aynı zorlukta bir başka şehre isterseniz de bir üst bölüme atlayabilirsiniz. Peki nerden çıkıyor bu kentler. SC'de içinde görev aldığınız kentler SimCity kentleri. Eğer bir zamanlar geceler boyu ince hesaplarla, bir mimar yürekliliği ve inceliğiyle yaptığınız SimCity2000 (ben 2000'i bayılarak bayağı uzun bir süre oynamıştım da) şehirlerinizin save dosyalarını sakladıysanız (valla inanamam) o kentlerde de görev alabiliyorsunuz. SC'nin en güzel tarafı bu özelliği. Sırf bu yüzden SimCity2000'i de tekrar install ettim ve kendi kentimin semalarında uçabilmek ve halkıma yardım edebilmek! için yeni bir şehir kurmaya başladım. Ama SC'yi oynayabilmek için SimCity2000'e ihtiyacınız yok. Oyunun kendisinde hazır şehirler var. Yine de MertCity'yi tercih ederim. Düşünseniz Timur Anıtın'ın yanındaki parkta çıkan yangını sönürüp, Emin çıkmazındaki trafik sıkışıklığını (çıkmazda da nasıl bir trafik varsa artık?) halledip, Zebani köprüsünün altından uçup sıcak yatağımıza gidiyoruz. Gelelim helikopterimizin içine. Aldığınız tüm gereçleri buradan kontrol ediyorsunuz. Kovayı aşağı indirip, su doldurup yukarı çekiyoruz. Megafonla gerekli talimatları



çığırıyoruz. Kurtarma ipini sarkıtıp çekiyoruz. Kontrol panelimizin solunda kazandığımız para, aldığımız hasar, yüksekliğimiz ve hızımız gözüküyor. Sağdaki küçük haritayı yararlı kullanabilmek de çok önemli. Bir keresinde yakıtım bitmek üzeriyken hangarımı bulamadığım için yere çakılmaktan kurtulamamıştım. Halbuki, haritaya zoom yapabildiğiniz gibi görev yerlerinizi ve hangarınızın yerini de görebiliyorsunuz. Beyaz çizginin sizi nereye götüreceği hemen haritanın altında yazıyor ve bunu yandaki tuşlardan değiştirip gitmek istediğiniz yerin yönünü bulabiliyorsunuz. User City (Sim City şehirleri) ile oynarken, şehri SimCity 2000 ile açıp, 90, 180 ya da 270derece döndürerek kaydederseniz SC yön duygusunu değiştirecek ve kuzeyi döndürdüğünüz yön olarak kabul edecektir. İyi de ne oldu şimdi. Şehri görüş açınızı değiştirerek işinizi kolaylaştırmış olursunuz diye düşündüm. Düşündüm ama uygulamadım. Bu arada hatırlatayım: Diyelim ki bir iki uzun gece sonunda bir Sim City2000 şehri yarattınız ve bu şehri SC tarafında açıp şehri çeşitli felaketlerden kurtarmaya çalışıyorsunuz. Tabi her felaketi zamanında önleyemeyeceğiniz için kentinizin bazı yerlerinde çeşitli hasarlar meydana gelecek. Bu hasarlar, şehrinizin Sim City2000 dosyasında da kaydedilmiş olacak. Sim City 2000 ile bu şehri tekrar açtığınızda helikopterinizle nerelere yetişemediğinizi görebilirsiniz. Ama bu pek hoşunuza gitmeyebilir.

Helikopteriniz içinde uçarken fark edeceğiniz gibi solda bir radyomuz var. Kanalları değiştirebiliyoruz. Açık Radyo (reklam değil valla), Kent Fm ya da Hür Fm yok tabi ama kendi kanalınızı kendiniz yaratabilirsiniz. Şöyle ki: istasyonunuzda çalmasını istediğiniz .WAV dosyalarını Music isimli bir dosyanın (directory demek istiyorum) içine koyuyorsunuz. Bu dosyayı, istasyonunuzun isminde yarattığınız dosyanın içine, bunu da SC oyunun olduğu dosyanın içindeki Sound dosyasının içine ve Stations ismiyle yaratacağınız dosyanın içine kaydediyorsunuz. Dosyalar birbirine karışmamışsa istasyonunuz yayına hazır demektir.

Aslında Cheat sayfasında yayınlamam gereken SimCopter cheatlerine de bu yazımda yer veriyorum: Cheat'leri yazacağınız dialog kutusu için oyun içinde (hangarda değilken) CTRL+ALT+X tuşlarına aynı anda basın. Ve cheat'i yazın. Benim bulabildiklerim şunlar: "Gas does grow on trees." Bu cheat'i deneyin ve faydasını görün. "I'm the CEO of McDonnell Douglas." İkinci cheat'imiz muhteşem. Çünkü bu cheat'i çalıştırdıktan sonra hangarda copter kataloğunda 1'den 9'a kadar rakamlara basarak istediğiniz copter'a sahip olabilirsiniz. "Warp me to career: xx" Üçüncü cheat'imizinde adı üzerinde olduğu gibi xx yerine yazacağınız 0-30 arasındaki rakamla gösterilen kentte kariyerinize devam etmek. Hemen belirteyim, bu cheatlerin büyük harfle yazdıklarımı siz de büyük harfle yazmalısınız. Ayrıca bu cheatleri dos komutundan oyunu başlatırken -x parametresini kullanarak da girebilirsiniz. Bu kez kelime aralarında boşluklar yerine underline çizgi koymalısınız. Ama cheatlerimiz arasında en güzeli de askeri üsler bulunan şehirlerde bu üslere gidip, külüstür copter'ınızdan inip silahlarla donanmış Apache helikoptere konmak.

Bu ay İnternet sayfamız da yenilikler arasında yerini aldı. İnternet gitgide Türkiye'de de kaplumbağa hızıyla da olsa ilerliyor. Bunu göz önüne alarak, üzerinde uçmak için değişik SimCity2000 şehirleri bulabileceğiniz adresi yazıyorum. "Http://www.maxis.com/the_store/creations-simcity/2000.html" .

Geldik yazımızın sonuna. Son deyince aklıma arkamızda kalan 96 yılı geldi. 96 yılı oldukça zor günlerle dolu, ilerlediğim yolların önümde çatallaştığı, bir gün en hüzünlü ertesi gün en mutlu olduğum günlerin peşi sıra ilerlediği UZUN bir yıl oldu. Darısı 97'nin başına...

Mert Topçu.

MISSION TYPE 1: YANGIIIN VAARRR

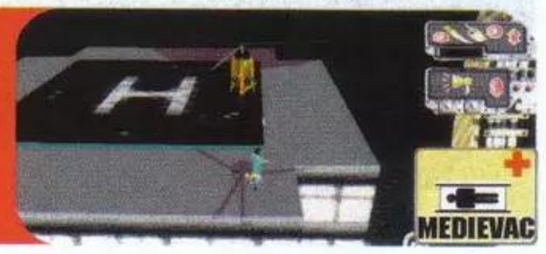
Kibritle oynayan çocuklar, sigarasıyla uyuya kalanlar, çakmak/vücüt gazları demeleri, sonra aman yetiş helikopter. Hayır Water Cannon falan almak lazım, bir sürü masraf, yeni helikopter için para biriktiriyoruz, iş çıkarmayın şimdi, uslu uslu yanın.

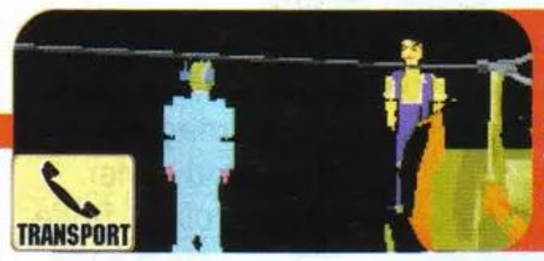
ZORLUK: ÇOK

MISSION TYPE 2: DOKTOOOOR BEEEEY

Abi bir şehir dolusu sakar adam bir araya gelirse bir dolu kaza olur tabi. Ay düştüm bacağım kırıldı, ay kaydım kolum koptu, binin otobüse öyle gidin hastaneye, illa helikopter mi lazım. Aslında yardım ederdim ama ara sokaklara inmesi zor, ölün siz.

ZORLUK:ORTA





MISSION TYPE 3: TAKSİİİİİİ

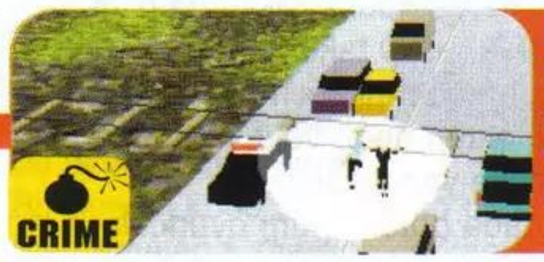
Hayatta bu adamlar gibi paran olacak, iki adım yürümeye üşeniyor adam, helikopter çağırıyor. Helikoptercinin canı yokmu düşünen yok tabi. Aslında hiç yapmam ama iyi para veriyorlar (o apache'yi mutlaka almam lazım).

ZORLUK: KOLAY

MISSION TYPE 4: ANARŞISTLER

Adamları beslemezseniz, istedikleri futbol stadyumunu yapmazsanız ayaklanırlar tabi. Sonra da bana göz yaşartıcı gaz (başka bir masraf kapısı) sıktırın. Adamlar ekmek bulamıyorlar diye pasta mı yesinler yani...

ZORLUK: ORTA



MISSION TYPE 5: HIRSIZZZ VAAAR

Ben nasıl yakalıcam bu adamı. Yerden 100 metre yukardayım, bir de silahı var. Cımbızla sinek yakalamk gibi birşey. Polis arabası çağırabilirim aslında (F4) ama onlar da bu işi beleşe yapmıyorlar ki, parayı da benden alıyorlar...

ZORLUK: ÇOK

MISSION TYPE 6: EMİNÖNÜ 6:00 PM

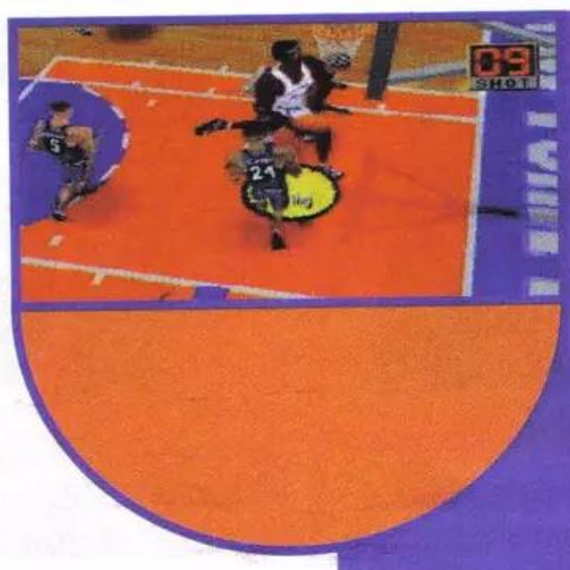
Bu adamlar bir de Istanbul'u görsünler bakalım, siz buna trafik sıkışıklığı mı diyorsunuz be. Bu Istanbul trafiğinin açılmış hali. Severim bu görevi, çünkü megafonla insanlara bağırıp çağırmak (F6) hoşuma gidiyor.

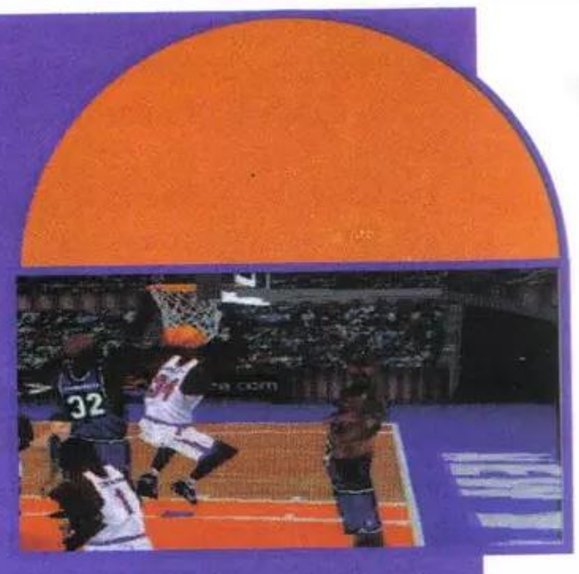
ZORLUK: KOLAY

KLAVYE ÖRTÜSÜ

F1: Klasik Helptir.
M: Göz yaşartıcı bomba (öğrencilere atılamaz).
E: Helikopterden inme.
N: Bir sonraki görevinizin yeri.
R: 3. Göz.
Yön Tuşları: Artık yani...
A: Hani Doom'da vardır, sola kayma.
S: Yada sağa.
Q: Yükseklik kazanma.
W: Yükseklik kaybetme, hızını ayarlayanlar için yere inme.
V: Su kovasını indirme.
C: Kova yukarı.
B: Kovadan su boşaltma.
G: Kurtarma vinci, aşağı.
F: Vinç yukarı.
T: Görüntü değişiklikleri
F2: Işığınızla aydınlattığınız yere itfaiye gönderme.
F3: Ambulance da gönderebilirsiniz.
F4: Polis de gerekebilir.
F5: Polis arabası ışığımızı takip eder.
I: Kamerayı yaklaştırır.
K: Kamerayı uzaklaştırır.
L,O,P: Kamera da kamera.
Ctrl-K: Şehire sis basar.
Ctrl-L: Şehrin üzerinde sis dalgası açılır.
Ctrl-D: Gündüz yada gece çalışmak da sizin elinizde.
Shift-F2: Işığınızın düştüğü yerdeki ateş poligonunu iptal eder.
Shift-F3: Ambulansı iptal eder.
Shift-F4: Polisi,
Shift-F5: Copter'i takip eden polisi iptal eder.
F6: Sıkışık trafiği açar.
F7: Suçluları ve kaçanları korkutur.
F8: İnsanların o alanı terk etmesini sağlar.
F9: Kalabalığı olay çıkarmadan dağıtır.
F10: Greet.
Ctrl-I: Bu klavye örtüsünün hiç gereği olmadığını anlamanızı sağlar.

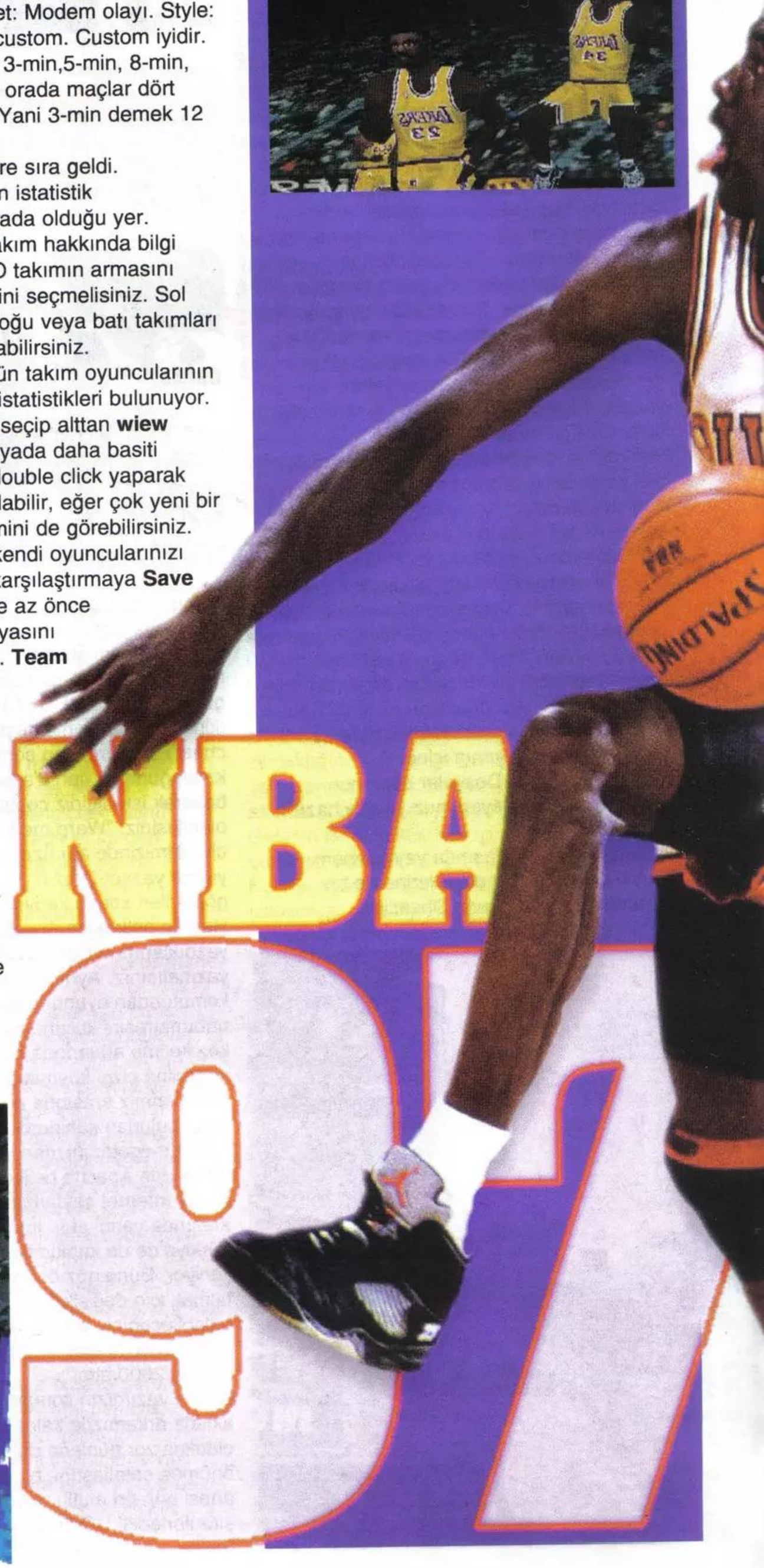
FIRMA: MAXIS
TUR: HELIKOPTER SIM.
SISTEM: PENTIUM 75, 8 MB RAM, 1 CD (22HD) 45MB HARDISK
GENEL: %78

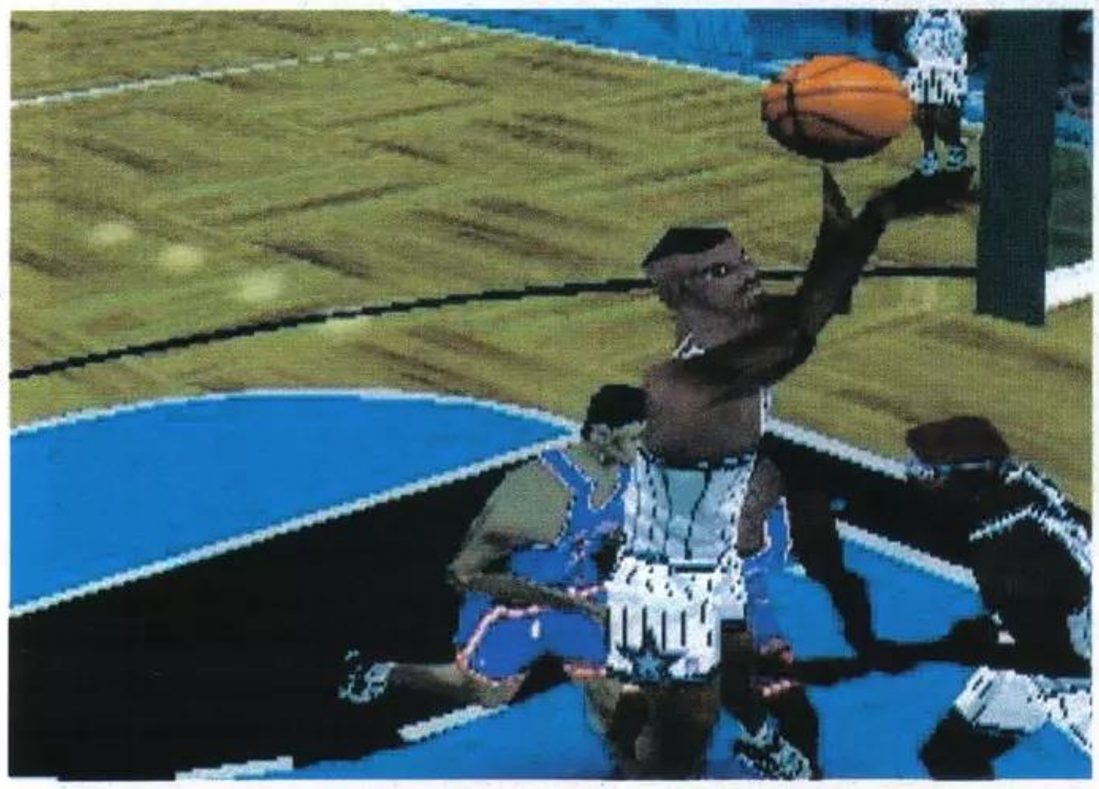




Müjdemi isterim bu ay A4 olduk (Hadi ya biz dergiyi alırken fark etmemiştik iyi ki söyledin) mutluyuz gururluyuz. Fark ettiyseniz bu ay ki yazıların çoğu "-Hey aslanım be! Dergiye bak be! Olm dergi diil çarşaf sanki. Sayfalara bak kocaman kocaman." Ya da "-Evet arkadaşlar bu aydan itibaren karşınıza A4 olarak çıkıyoruz." Şeklinde başlıyor (Ağır başlı arkadaşlarımız -ben dahil- ikinci şekli tercih ediyor). Abarttığımızı düşünmeyin bu bizim için büyük atılım. Bu ay ve bundan sonraki aylar dergi daha da erken çıkacak. Böylece biz de sizin anketlerde çoğunlukla istediğiniz iki şeyi yerine getirmiş oluyoruz. Ama hala her türlü eleştiriye açığız...
Neyse editör yazısına benzemeye başladı. Sizi sıkmadan (sanırım artık çok geç) asıl konuya döneyim. Oyunumuz NBA Live'97. Hepinizin tahmin ettiği gibi oyun muhteşem. Ama 16MB Ram ve P75 sahibi olmayan arkadaşlarım çığlık atmaya başlamasınlar zira yazdıklarım oyunun minimum konfigürasyonu. Sanırım Electronic Arts, Intel ile ortak çünkü bu oyun için Pentium da alınır 16 ram de. Oyundaki hareketler 'Motion Capture' tekniği ile bir NBA oyuncusundan (Sacremento Kings'ten Mictch Richmond) alınmış ve yeni 3D teknolojisi kullanılmış. Programcıları hareketlerin 'Ultra Smooth' olduğunu iddia ediyorlarmış. Oyunu oynamanın 'NBA Action' seyretmekten pek bir farkı yok (hatta arada ponpon kızlar bile var). Ayrıca NBA'daki bütün oyuncuların istatistikleri var ve isterseniz bunları txt olarak kaydedip saklayabiliyorsunuz (Sanki oyunun kutusunu okuyorum). Bütün oyuncu ve takımları birbirleri ile karşılaştırıp oyuncu alış-verişi de (Trade) yapabiliyorsunuz. Bu arada bütün kadrolar bu senenin verilerine göre hazırlanmış...
Buraya kadarı yazının tamamını okumayıp sadece göz gezdirenler içindi şimdi nasıl yapıldıklarını anlatmaya başlıyorum.
Karşınıza çıkan ilk ekran:

Game Setup:
Üstte duran resimli menüler **Level:** Rokie, Starter, All-Star. **Rokie** en kolay, **All-Star** en zor. **Mode:** Exhibition: Tek maç. Season: Sezon. Play-Offs: Turnuvamsı. Load:??? Modem-Net: Modem olayı. Style: Arcade, simulation, custom. Custom iyidir. Quarter: Seçenekler 3-min,5-min, 8-min, 12-min. Biliyorsunuz orada maçlar dört çeyrekten oluşuyor. Yani 3-min demek 12 dakika demek.
Şimdi alttaki menülere sıra geldi.
Stats-Central: Bütün istatistik seçeneklerinin bir arada olduğu yer.
Team İnfo: Hangi takım hakkında bilgi almak istiyorsanız. O takımın armasını yada haritadan şehrini seçmelisiniz. Sol alttaki seçenekten doğu veya batı takımları arasında seçim yapabilirsiniz.
Roster: Burada bütün takım oyuncularının şut, pas, assist, vs. istatistikleri bulunuyor. Oyunculardan birini seçip alttan **wiew** seçeneğini seçerek yada daha basiti oyuncunun ismine double click yaparak daha ayrıntılı bilgi alabilir, eğer çok yeni bir oyuncu değilse resmini de görebilirsiniz. Alttaki terazi ikonu kendi oyuncularınızı başka oyuncularla karşılaştırmaya **Save to print** seçeneği de az önce bahsettiğim Txt dosyasını kaydetmeye yarıyor. **Team Stats:** Roster'daki karşılaştırmaları takımlar bazında yapmak için.
Player Stats: Oyuncuları takım gözetmeden karşılaştırmak için. Ama sonuçta bu da aynı şey.
User Stats: Siz NBA olayına girince sizin için de için de istatistik tutulması gerekiyor haliyle.
Rules&Options:





Oyunun can damarı, bel kemiği. Önce kurallar. *Defansive, offansive fouls:* Fazla açıklamaya gerek yok faule yatkınlık oranı. *Foul outs:* Oyuncunun kaç faulden sonra oyundan atıldığını belirleyen seçenek. 2-8 arasında değiştirebilir yada tamamen kapatabilirsiniz. *Out Of Bounds:* Bu seçeneği kapatırsanız saha dışına çıkmak serbest. Gidin seyircinizle bütünleşin. *Back Court Violation:* Atağa çıktıktan sonra kendi sahanıza dönmek yasak mı? Değil mi?. *Traveling:* Topu sektirelim mi? Yoksa alıp kucağımıza gidelim mi? Bu genelde şut atmak için sıçrayıp da atmadan yere inince işe yarıyor. Goal tending:???

3 İn the Key: Hücum oyuncuları ampulde 3 saniyeden fazla kalamaz tabusunu yıkabilirsiniz.

5-Sec İn Bounding: Topu tuttuktan sonra 5 saniye içinde elinizden çıkarmalısınız. Bütün kuralları da kapamayın canım tatsız oluyor.

10 Sec Half Court: Oyunu başlattıktan sonra kendi sahanızı 10 saniye içinde terk etmelisiniz. Yok öyle kendi sahanda top çevirip oyunu soğutmak. San Marino taktiği NBA'da işlemez.

Shot Clock: Atak yaparken de 24 Saniye içinde atış kullanmalısınız.

İnjures: Sakatlıklar. İllegal Defans seçeneğini açarsanız Mavra oluyor.

Fatigue: Yorgunluk. Bunu açarsanız deparı (Turbo) fazla kullanmayın oyuncular çabucak yoruluveriyor.

İllegal Defans: Mavra. İnjures'i de açın bayağı eğlenceli oluyor. Ekranın sağ tarafında olayın options kısmı bulunuyor. Seçenekleri: Music, Speech, Sf/x, Cword wolume: Hepsi bir şeylerin sesini açıp kapatıyor. Ekolayzır hesabı. *CPU Assist:* Bilgisayarın oyuna katkı olayı. Açık tutun, hiçbir yardım teklifini geri çevirmeyin. *Slow Motion Dunks:* Bu seçeneği açık tutarsanız smaç vs. artistik hareketler daha bir ağır hani tabiri caiz ise "Göstere göstere" yapılıyor. Ama rakip takım 20-30 smaç yapınca hatta bütün sayılarını smaçla yapmaya başlayınca biraz sıkıcı oyluyor (Acemiyim biraz). Eğer öyle olursa siz kapatın. *Automatic Replays:* Güzel hareketleri otomatik tekrar olayı. Rakip takım bir sürü smaç yaparsa hepsini iki defa izlemek sıkıcı oluyor. Eğer öyle olursa bunu da kapatın. +,- ile tekrar hızını belirleyebilirsiniz.

Shoot Control: Kontrolü bilgisayara bırakırsanız şut tuşuna bastığınız anda potaya dönüp şut atar. Yok Eğer 'Player' seçerseniz elinizi tuştan çekmeden atış yapmaz. Bununda 'Traveling' ile ilgili bir sakıncası var ama şutu da bilgisayar atarsa biz ne yapıcaz bu oyunda di mi ama.

Bir önemli konu da Season olayı. Muhtemelen Exhibition'da kendinizi geliştirdikten sonra NBA da bir yerlere gelmek isteyip Season'a başlayacaksınız. İlk karşınıza çıkacak olan takım seçim ekranı. Sol üstten de kaç maçlık sezona başladığınızı seçebilirsiniz. Seçenekleriniz 28, 56, 82. Ve geldik asıl ekrana. Üst sıra sol baştan başlıyorum. **Calendar:** Takvim. Buradan oynanacak bütün maçların tarihlerini görebilirsiniz. **Stats Central:** Ana menüde ki Stats seçeneğinin aynısı. (Takım, oyuncu bilgileri, karşılaştırmaları vb.). **Transactions:** Bu biraz karışık daha sonra ayrıntılı olarak irdeleriz. **Schedule:** Ajanda. Buradan da maçların sizinle ilgili olanlarının (Sizin maçlarınızın) Tarihlerini öğrenebilirsiniz. Ve alt sıra. **Save:** Otuz maç oynayıp da her seferinde baştan başlamak olamaz, arada bir kaydetmek lazım. **Rules&Otions:** Bunu yukarıda açıklamıştım tamamı ile aynısı. **Camera Control:** Kamera açıları. Side line yandan, sky üstten, overhead kuşbakışı, highlight pota arkası vesaire vesaire. Manuel ile kendi kamera açınızı tanımlayabilirsiniz. **Play Offs:** Bu seçenekle sezon'u geçip direkt play-off'ları oynayabilirsiniz ancak dikkatli kullanın sonra sıkıldım sezonuma geri dönücem diyemiyorsunuz. Şimdi 'Transactions' olayına dönelim. **Trade player:** Oyunun en zevkli özelliği. İstediğiniz takımdan istediğiniz oyuncuyu alıp kendi 'Dream Team'ınızı yaratabilirsiniz. Oyuncuların karşılığında para ödemeniz gerekmiyor bunun yerine başka bir oyuncu vermelisiniz. Tavsiyem Free agent'den oyuncu alıp daha iyileri ile değiştirmeniz. **Team Roster:** Yine aynı Roster. Sanırım her yere bundan bir tane koymuşlar. **Save-Load Roster:** Alış verişler yapıldıktan sonra kadronun son halini kaydetmek veya yeniden yüklemek için bunu kullanıyoruz. **Free Agent:** Bunlar da bir takıma bağlı olmayan (bonservisi elinde) oyuncular. Buradan fazladan adam alabilir, elinizdeki fazlalıkları buraya atabilirsiniz. **Create Player:** İşte ikinci en zevkli seçenek. Buradan istediğiniz gibi bir oyuncu yaratabilirsiniz. Takımınıza yararlı olması açısından uzun boylu, şut vs. rating'leri yüksek bir oyuncu yaratmanızı tavsiye ederim. Ama sırf eğlence olsun diye kısa boylu, Açık beyaz renkte (seçebileceğiniz en açık renk), çirkin suratlı bir arkadaşınızın benzerini de yapabilirsiniz (kim diye sormayın artık canım hepiniz tanıyorsunuz). Dikkat etmeniz gereken en önemli şey aptal aptal sırıtıp kötü şut atması. Sanırım Geriye kalan tek şey 'Pause' menüsü her iki takım için de geçerli üç seçenek var **Time Out:** Türkçe'si mola. **Subst:** Oyuncu değiştirme. Sakatlık veya yorgunluk açık değilse buna pek gerek olmuyor. **Strategy:** Taktik olayı Offensive plays'den atak, Defansive plays'den defans taktiğini belirleyebilirsiniz. Defansive matchups'dan adamlarınızı karşı takımla adam adama eşleyebilirsiniz. Alttaki seçeneklerden 'İnstant replay' hariç hepsini daha önce açıkladık. Onda da açıklayacak bir şey yok teyp gibi ileri, geri, play, stop'tan oluşuyor. Bir de devre arasında yani ikinci çeyrekten sonra 'Halftime Show'a bir bakın. Pon pon kızların şovu gerçekten hoş.

Evet yazının sonuna geldik. Başka açıklanacak bir şey kalmadı. Aslında bu oyunun öyle özel bir tanıtıma da ihtiyacı yoktu hani. Zaten oyun mükemmel hatta biraz abartırsak şimdiye kadar çıkmış en iyi basket oyunu denilebilir. Bu yüzden tavsiyem oyunu mutlaka alın veya en azından bir (bir kaç) kez oynayın. Bir daha ki ay görüşmek üzere hoşçakalın.

☒Levent "A4 Olduk be" YARLI

KÜÇÜK İLANLAR

KUNTAY BİLGİSAYAR

Arşivimizden seçtiğiniz oyunları CD'ye yazıyoruz...
450 disketlik oyun arşivi 50$

Bilgisayarcılar, özel fiyatlar için lütfen arayınız.

Pazaryeri Sok. No: 27/B
Fatih / İstanbul
Tel: (212) 523 80 67

KIZILOK BİLGİSAYAR

PC Oyun Çekimi : 10.000.-
CD-Rom Oyunları : 15$

Disket alana oyun çekimi
!!!BEDEVA!!!

Datalarınız CD'ye Çekilir:
10 $

Ayrıca 5 Yıl Garantili Bilgisayar Satışı

ARAYIN LİSTEMİZİ GÖNDERELİM

Adres: 1713 Sokak No: 38 /14 Karşıyaka
Tel: 3699734 / 3816271 İzmir

ÇELİK BİLGİSAYAR

ADI GİBİ SAĞLAM

Ayın Sistemi:
Pentium 133-16Mb
8xCD-Rom
16 bit Seskartı
14" NI-LR Monitör
1.2 GB HD
Fiyatı: ???

PC-GOLD
Bakırköy
BAYİİ

ORJINAL CD'LERDE TOPTAN SATI

Zuhuratbaba mah. Akatlar Sok. No:28
Bakırköy / İstanbul
Tel: (212) 572 77 01

PROGRESS Bilgisayar

TEKNOLOJİ-KALİTE-GÜVENCE

EN UYGUN FİYATA
UPGRADE İMKANI

CD KAYITI YAPILIR

Ihlamurdere cad. Çelebioğlu sok.
Akel işhanı No: 2/3
Beşiktaş/İstanbul
Tel: (212) 260 21 67

ARS ELEKTRONİK

Listeden oyun seçmeye paydos

OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ GÖREREK ALIN.

10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.

Aynı Günde CD Çekimi Yapılır.

Osman Ağa mah. Pavlonya Sok. No:2/9 Kadıköy
Tel&Fax: (216) 3373597 İstanbul

data emergency

Multimedia Sistemleri
Hesaplı OEM Ürünleri

Bilgisayar Tamiri

(212) 2605456

Marka Bağımsız
Özel Notebook Servisi

Akaretler Spor Cad. No:62
(212) 260 54 56 Beşiktaş/ İstanbul

Galaxy Bilgisayar

Eski Bilgisayarınız sizi üzmeye başladıysa, gelin en uygun şartlarla UPGRADE edelim.

Kullanılmış bilgisayarınız değerinde alınır-satılır, değiştirilir.
CD`ye kayıt yapılır. Orjinal ve OEM CD`ler.

Her marka bilgisayarınız tamir edilir.
At yarışı tahmin programı.
Bilgisayar sarf malzemeleri ve yan ürünleri.

5x86	555	Standart: 8 Ram, S3 Trio
P-100	645	64 E.K. 14" NI-LR Mon.
P-133	793	850 Mb HD

Bizim Çarşı No:4 Beşiktaş
Tel: 212 2615960 İstanbul
Pertev Gürkanlı

PROBİM Mühendislik ve Bilgisayar Hizmetleri -PC GAME CLUB-

En Son PC Disket ve CD Oyunları

Kampanaya'mıza Süper Ligi:
Arşivimizden Oyun Seçin CD'ye Yazalım 450
Disket 70$
Yıllık Üyelerimize ve bilgisayar firmalarına 60$
2 CD'lik siparişler Adedi: 55$
3 ve daha fazlası Adedi: 50$
Fiyatlara KDV dahil değildir.

Eğitim - Genel Kültür - Sanat -
Ansiklopedi - Referans - Müzik

PC Game Club Üyelerine Her ay tam dolu bir disket ve Sürpriz Hediyeler.
Üye olmadan farkı anlayamazsınız.

Bestekar Sok. Ekşioğlu Kardeşler İşhanı No:11/69
(Altıyol Vakko Yanı) 81300 Kadıköy / İstanbul
Tel: 216.414 22 33 Fax: 216. 349 82 83

final game club

final PC shop

EN YENİ CD OYUNLARI
15 $'DAN BAŞLAYAN
FİYATLARLA...

GameBoy Sega Mega Drive ve Kasetlerinin Satışı ve oyun değiştirme. CD Oyun Değiştirme.

Final Oyun Köşeleri oluşturmak ve toptan fiyatlarımızı ögrenmek için arayınız.

Kızılay:
Yüksel Cad. No:41/1
Kızılay / Ankara
Tel: 0312 4320982

Tunalı:
Tunalı Hilmi Cad.
Kuğulu pasajı No:125/113
Ankara

MAYA BİLGİSAYAR

VİRTUA SQUAD
FİFA'97
NBA'97
TIME COMMANDO
SÜPER CD'LER

Vizyondaki ve vizyona girmemiş filmler

Uygun Fiyat garantisi
Oyunlar: 15-20
Filmler: 30$

8XCd-Rom, 16 bit ses kartı 145$ +KDV

Olgunlar Sok. No: 26/11
Başkanlıklar / Ankara
Tel: (312) 419 62 04
Fax: (312) 417 72 49

Ayhan Bilgisayar

PC - Amiga - C 64
TAMİR VE BAKIMI
EN SON OYUNLARI
YAN ÜRÜNLERİ
PENTİUM SİSTEMLERDE KAMPANYA...
KULLANILMIŞ BİLGİSAYARLAR...

...CD KAYITI YAPILIR...

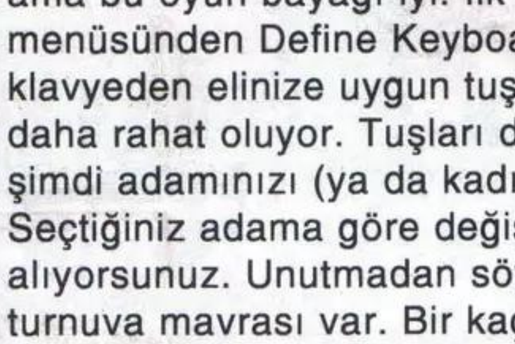
Şehit Asım Cad. İmamzade sok. No:2/2
Beşiktaş / İstanbul
Tel: 212.2608310

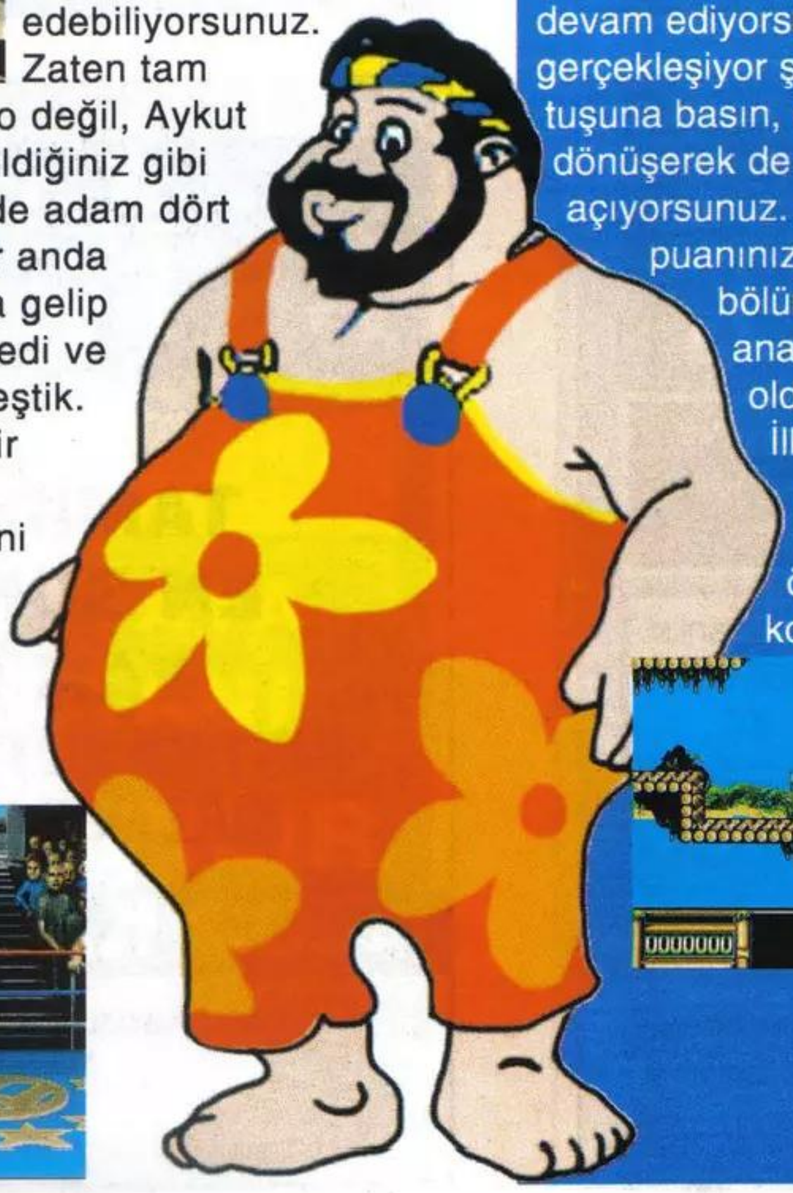
NOT ENOUGH MEMORY

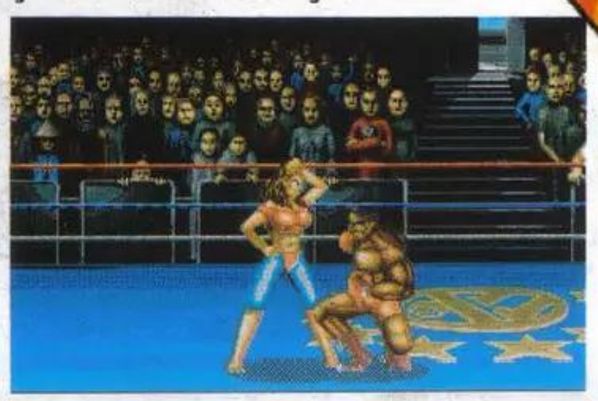
Hastaneden yazıyorum bu ay sizlere. Merdivenden düştüğümde kolum bir kaplanın dişine çarpıp koptu da onu diktirdim. Herkes ziyaretime geldi sadık dostum Şamo gelemedi. Hastaneye almamışlar hayvancığı. Çok severim ben kolumu bacağımı şey yani Şamo'mu. Onu düşündükçe gözüme uyku girmiyor. Siz siz olun besleyeceğiniz hayvana dikkat edin. Bir de söyleyeyim bir daha ki ay Eye of the Beholder 3'ün açıklamasına başlayacağım siz bu aydan o oyunu alın ve oynamaya başlayın. Takıldığınız yeri bir daha ki ay bu sayfalardan okuyabilirsiniz. Neyse lafı fazla uzatmadan bu ay ki oyunlara geçelim.

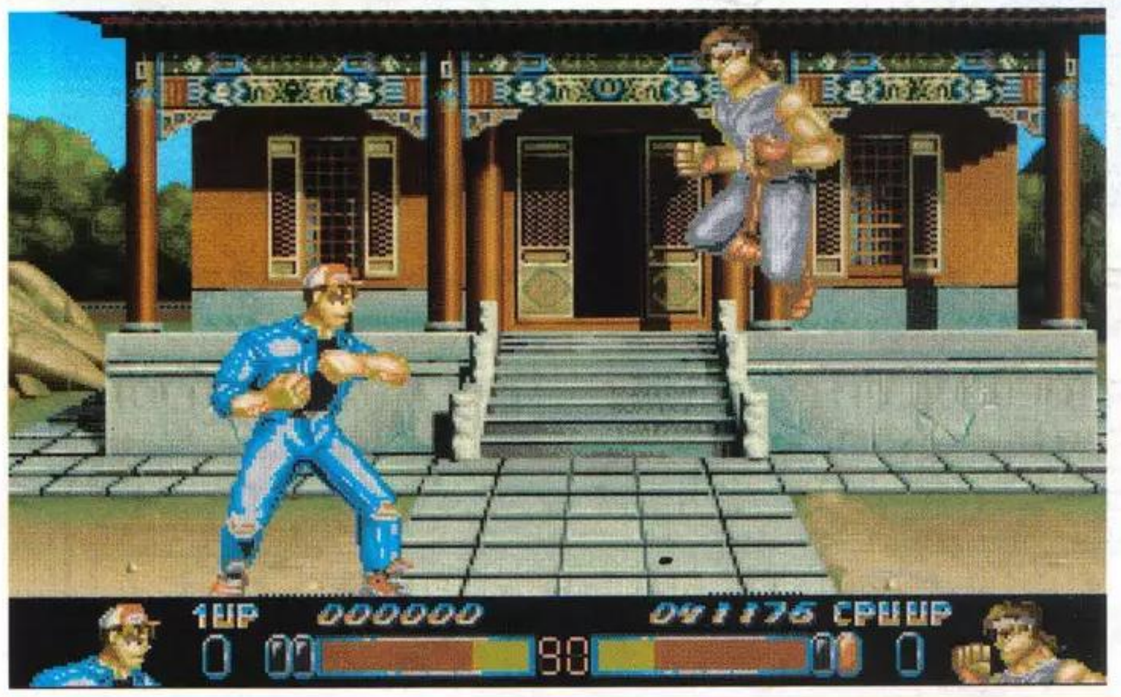
BODY BLOWS

Dövüşçüler hazırlanın işte büyük turnuva başlıyor. İster bir kişi ister iki kişi katılın bu turnuvaya. Vur kır parçala, şiddet kan nefret. Stres atmak için ideal bir oyun. Esasında ben fazla dövüş oyunu oynamam ama bu oyun bayağı iyi. İlk etapta Options menüsünden Define Keyboard seçeneğini seçerek klavyeden elinize uygun tuşları seçin. Böylesi daha rahat oluyor. Tuşları da seçtikten sonra şimdi adamınızı (ya da kadınınızı) seçin. Seçtiğiniz adama göre değişik özellikler alıyorsunuz. Unutmadan söyleyeyim bir de turnuva mavrası var. Bir kaç arkadaş bir araya gelince turnuva olayına girebilirsiniz. Adamı da seçtikten sonra sıra geldi dövüşmeye. Vuruş yapmak için ateş tuşuna basılı tutarak yön tuşlarından birine basın böylece bir vuruş yapmış olursunuz. Her adam için her yön farklı vuruş yapmanızı sağlıyor. Yani varyasyonlar oldukça fazla. Bilgisayarda oynamaktan çok sıkılırsanız, biraz da gerçek dövüş yapın. Ancak rakibinizi kendinize uygun seçin ve "Isırmak yok" diye bir kuralı mutlaka yürürlüğe koyun. Benim rakibimi tahmin edebiliyorsunuz. Zaten tam dişime göre. Yok yok Şamo değil, Aykut "The new writer" Güner. Bildiğiniz gibi değil. Dün gözümün önünde adam dört tane yarım ekmek tostu bir anda mideye indirdi. Sonra bana gelip "Hadi Serkan güreşelim" dedi ve cevabımı beklemeden güreştik. Sonra beni yendi. Sonra bir daha yendi. Sonra bir kez daha yendi. Ve nihayet beni yenmekten sıkıldı ve pes etti. Böylece Aykut'u pes ettirmiş oldum. Unutmayın benimle kimse başa çıkamaz. Hatta Şamo bile.









CARLOS

Carlos the Şişko ve ibibik kuşu görev başında.Gerçi ibibik kuşundan insana fayda gelmez ama onun yanında olduğunu bilmek bile yeterince güzel. Baksana adama, kuşu yanında nasıl da mutlu. O tahta köprülerin üstünde nasıl hoplayıp zıplıyor. Sonrada pis nefesini kullanarak düşmanlarını bayıltıyor. İki çeşitte özel saldırı çeşidi var Carlos'un. Bunlardan birisi fırtına diğeri boğaya dönüşme. Fırtına oluşturmak kolay. Ateşe basılı tutuyorsunuz ve fırtına hakkınız varsa bir fırtına oluşuyor. Bu fırtına sayesinde bir süre için (Fırtına geçene kadar) çevrenizdeki bütün yaratıklar ölüyor. Sizde yolunuza güvenle devam ediyorsunuz. Boğaya dönüşme olayı ise şöyle gerçekleşiyor şimdi eğilin ve bir yöne doğru basın. Sonra ateş tuşuna basın, eğer boğaya dönüşme hakkınız varsa boğaya dönüşerek de açamadığınız sandıkları bir boynuz darbesiyle açıyorsunuz. Sonrada çevreye saçılan yiyecekleri toplayarak puanınıza puan ekliyorsunuz. Oyun ekranının alt bölümünde sırası ile; kaç tane hakkınız, kaç tane anahtarınız, kaç tane boğaya dönüşme hakkınız olduğu ve kaç tane fırtına hakkınız olduğu yazıyor. İlk bölümde en alt kata indiğinizde kulübelerin önüne gelip ileriye basın böylece yeni bir bölüme geçersiniz. Yerde sürünen yaratıkları öldürmek için üstlerine zıplamayı deneyin. Çok kolay bir şekilde öldürebilirsiniz. Neyse bu şişkonun maceraları bitmez hadi bana eyvallah...

DOOFUS

Küçük bir çocuk ve onun küçük köpeği. Açılmışlar kırlara ormanlara zıplaya zıplaya dolaşıyorlar. Bazen karşılarına hayvancıklar çıkıyor; aman onlar tehlikeli dikkatli olun. Hemen ateşe basıp vuruyor o yaratıkları. Bazen de karşılarına bir ağaç çıkıyor o zaman da ağacın üzerine çıkıp ağacın meyvelerini topluyor. Çok eğlenceli değil mi? Bazen başka engellerde çıkıyor karşısına onları da aşması lazım. Üff ne yapayım yok işte yazacak başka bir şey yok bu oyun hakkında. Yani ben de Timur gibi muhabbet mi edeyim şu satırlarda. Aslında hiç de fena olmaz. Şimdi biliyorsunuz dergide yeni köşeler açılıyor bunlardan bir tanesi de Amiga köşesi. Hem de köşeyi Polat yazıyor namı değer Zebani. Gibi görünse de aslında ben yazıyorum. Nasıl oluyor demeyin ben yazıyorum işte. Bakın şimdi Zebani yazısını akşam kağıda yazıyor, sonra sabah olunca, bana getiriyor kağıdı tutuşturuyor elime "Serkan'cım şu yazıyı bilgisayarda yazar mısın?" diyor (Zebani çok kibardır bakmayın öyle saçma sapan yazdığına) ben de kıramıyorum tabi ki yazıyorum zebaninin yazısını. Yani sizin anlayacağınız Amiga köşesini ben yazıyorum. Ancak yazının sorumluluğu Polat'a imla hatalarının sorumluluğu bana ait. Okurken ona göre davranın. Son olarak yazımı bitirmeden evvel kitlemin mektup yazanlar alt gurubuna ait üyelerinden Serkan Öz'ün gönderdiği mektuptan bahsetmek istiyorum. Şimdi sen bu mektupta bir sürü sorular sormuşsun. Ben bu soruları bu sayfalarda cevaplasam hem yerimiz yetmez, hem de okuyucuya karşı ayıp olur. Ben de sana bir cevap mektubu yazdım. Eğer mektup eline geçmezse bana haber ver, postacılarda bir kaplan fobisi yaratayım. Bir de kitlemin mektup gönderenler alt sınıfının, kart gönderenler türüne ait olan Timur Güneysulu'ya gönderdiği kart için teşekkür ederim. Timur'cum Mert'e selamını söyledim. Levent'e ise selamını Şamo söyleyecek (Üç gündür aç umarım Levent Şamo'yu kızdırmaz). Değirmendere gerçekten güzelmiş. Belki de gelirim belli mi olur. Şimdi siz bu oyunu alın oynayın ve beni hatırlayın. Hadi eyvallah...

☒Serkan Uybaş

CENK BİLGİ İŞLEM

TEL&FAX
(232) 3687605

❄SATIŞ, TAMİR, MONTAJ
❄SARF MALZEME
❄EN SON AMİGA - PC OYUNLARI
❄ZENGİN CD-ROM OYUNLARI
❄EĞİTİM PROGRAMLARI İLE
HİZMETİNİZDEDİR.

1784 Sok. No: 9 / C Karşıyaka
İzmir

Macbeth

Adventure/Strateji/Simulasyon

KILL

Mutsuzum dedim ona, çok şaşırmış gibi bana baktı, kafasını o garip açıda eğerek, daha hayattan ne gördün ki dedi bana, çok kızdım hayatımın böyle iki kelimede aşşağalanmasına, ne yani daha ne gelecek başıma, şimdiye kadar olanlar bana yetti artık dedim, öylesine baktı bana, sanki benim bilmediğim bir şeyler biliyormuş gibi, husursuz etti beni, güldü sonra, sen gölgesini arayan adamın hikayesini bilir misin dedi, bilmesem de anlatacaksın nasıl olsa diye çıkıverdi ağzımdan, sustu, korktum onu kızdırdım diye ama belli etmedim, edemedim, bekledim öylece tekrar konuşana kadar, merak da ettim aslında, neyse ki fazla bekletmedi beni o adam dedi, o adam ömrü boyunca eziklik çekti neden herkesin gölgesi var benim yok diye, sonra tekrar baktı bana, sanki anladığıma emin olmak istermiş gibi, ben de bir surat yaptım ona, anladığımı ama umrumda olmadığını belirtmek için, takmadı bile, bu beni daha da sinirlendirdi ama o devam etti, o adam dedi, koca bir ömrü kendi gölgesinin eksikliğinin altında ezilerek geçirmiş dedi, şöyle akıllıca bir laf edip akışını bozayım dedim, ama aklıma birşey gelmedi, mecburen devam ettim dinlemeye adamın, gölgesi olmayan adamın hikayesini dinlemeye, adam bir süre insan içine çıkamaz olmuş dedi, kendinden başka kimse farketmese de gölgesi olmadığını, o utanç çekmiş hep, birgün canına tak edip gölgesini aramak için yollara düşmeye karar vermiş, dayanacak gücü kalmadığından, ama kolay değilmiş gölgesini bulmak, yolda başka gölgesini arayanlarla da karşılaşmış ama ne onlar ona yardım etmişler ne de o onlara sormayı kendine yedirebilmiş, bu benim arayışım kendim yaparım diye sürdürmüş aramasını, yıllar geçmiş aradan, adam gölgesini ararken gençliğini kaybetmiş, vucudu ona ihanet etmeye başlamış yavaş yavaş, ama onun aklı hiçbirşeyi görmiyecek kadar körleşmişmiş, araması benliğini ele geçirmiş, sonun da bulmuş gölgesini, kaybolan gölgeler nerde olursa orada, çıldırmış sevincinden, bağırmış çağırmış, zıplamış durduğu yerde, hemen almış gölgesini, takmış kendine, geri yürümeye başlamış, sık sık arkasına dönüp bakmış, hala gölgem orda mı diye kontrol etmiş uzun dönüş yolunda, bir süre sonra o kadar da bakmaz olmuş gölgesine, ama her karşılaştıklarına bir oyun sahneleyip gölgesini nasıl aradığını ve bulduğunu anlatmış, kendi umrunda olmasa bile, söyleyememiş arayışlarının sonucunun topu topu bir gölge olduğunu, herkes de başka bir oyun sergileyip onu kutlamışlar, sanki umurlarındaymış gibi, sahte evsahibinin sahte konukları katılmışlar partiye, sonra akşam olmuş güneş batmış, gölge gitmiş, adam büyük salonun orta yerinde kalmış tek başına, durmuş öyle saatlerce, bakmış etrafına ve ağlamış, ağlamış gidenler için, ağlamış gelmeyenler için, kimse duymamış onun ağıdını, o da ordan bir bardak almış, kırmış hemen, sivri ucuyla bileklerine yazmış çaresizliğini, yavaş yavaş terketmiş hayatı onu güneşin doğuşuna kadar, kalmış yığıldığı yerde, güneş doğmuş yükselmiş, gölge geri gelmiş, ama sahibinin atık olmadığını görünce o da uzanmış yere kanların üstüne, eee dedim ben de, anlamanın verdiği rahatsızlıkla, eee no'olmuş sonra, o da bana her zamanki deli edici bakışıyla baktı, boşver dedi, ne demek boşver dedim, anlattın, bunu da söylemek zorundasın, hiçbirşeyin zorunda değilim dedi, boğmak istedim onu, bağırdım, çağırdım, dinlemedi beni, çıktı odadan, yürüdü gitti, baktım arkasından, onun da gölgesi yoktu....

- Intel kaç yapıyoruz yavrum bak bakiiim ben gözümü yoldan alamıyorum...
- 1715 km ve yükseliyor ef'em

Kahretsin daha hızlı gitmemiz lazım. Countdown'ı çalıştır bakiim

- 3 saat 15 dakika ef'em
- Kahretsin, kahretsin, kahretsin, warp moduna geç yavrum, bu yazının yetişmesi lazım
- Warp modu ef'em
- Mektupları ayıkla hemen, hayati önem taşıyanları getir, bu ay zordayız, dergi ayın birine çıkacak, çalmaz saat çalmadı, Emin yazıyı bekliyor anavatanda, Mac Atttack'i activate et...
- Mac Attack activate edildi efendim
- Şimdi de giy bikinini scuba diving yapacaz, hadi çabuk ol!?!

Boşuna kaçma, burda böyle yapılır, atla hadi yoğurdun içine, shakeitbaby, shakeitriilgood

- Ef'em no'oluyor size, medical sistemleri açiim mi?
- Kes benekli kaya kertenkelesi, ritmimi bozma, bu dergi ayın birine değişecek, bas pedala johnny, ilerdeki köprü yıkılmış atlamamız lazım...
- Medical alarm. Subject MAC: vücüt fonksiyonları durmuş, beyin fonksiyonları alıcılarımı aşıyor, stop system, ripiiit, stop system

Valla stop işaretini görmedim memur bey, o sırada dişlerimle ayakkabılarımı bağlıyordum, hattraaaa, hotbraaa, haydin eliza testine, ben bir virüsüm, yüzerim kuyruğum yook

- Ef'em lütfen kendinize gelin, Emin Bey (sponsorum) e-mail atmış, seçmece sayfaları bozulmuş, baştan yapılması lazımmış, matbaa bekliyormuş
- Kuyruğun nereeedeeee, sektör 15'te kaldı, alamam, alamam, alamam, alsam da satamam, bastım yan bastım, sonra geçti köprüden geliin, yok gelmeyin, ben gelecem, alacam tokmağı elime, doooong, bu insanlığın son şansı Tim, ve görevi sana vermeye karar verdik, çünkü sen, ben, biiiiz, ikimiz bir dananın güller açan dalıyız, dallama, dallanma, burdan sağa dönüş yok ki, dönelim o zaman
- Ef'em 3 saat 11 dakika, geri sayım sürüyor
- Nüfus sayımı var evlerden çıkmayın, tataaa, birki üç dört beş, beş parmak dağlarında geyik avlayaaak berbabercenen, bir bir avlıyorlar bizi komutanım, ateş altındayız, aman altı yanmasın abi, çevir istersen...
- Emin Bey telefonda yazı yetişecek mi diye soruyor ne diyiim ef'em?
- Ne dersen de, de de, yetişmicek de me, me me me, echo echo, turan aylini seviyooo, ooo hoşgeldiniz arkadaşlar, oturmazmısınız, ben oturtiiim size o zaman, şırrraaak, şırrrak, şık, şık, şıkıdım şıkıdım, aa hayatta bırakmam, hem siz çok güzel oynarmışsınız dediler, deliler, hangi deliler, kaçmış dediler, kaçırtmış dediler...

Mektupları getirdim efem cevaplamak için 3 saat 02 dakikanız var. Matbaa bekliyor.

- Ha ne mektuplar mı? Ha şu mektuplar, o zaman başka, başlayalım bakalım.

ICH BIN IMMER BEI DIR

Sayın danışman MAC,

Her mektup aynı başlıyor, ama her mektup farklı bir anlam taşıyor. Bu sana bilmem kaçıncı mektubum. Yayınlamamanı anlıyorum. Ben yine de azimliyim ve başarıcam. Her mektup yazacam, sonra da umutla beklicem. Şimdi sorulara geçiyorum:

1) Yeni Jagged Alliance'da (Deadly Games) savaş sırasında save etme var mı?

2) Nerde bu Red Alert?

3) Sayfaları renklendir (makyaj yap).

4) Yeni X-Com 3 nasıl birşey, bilgin var mı?

5) Yeni çıkacak MMX'ler nedir? Bilgin var mı?

Mehmet'Unforgiven'Evrenosoğlu

MAC: Çok az vaktim var, ne kadar var kız intel? 2 saat 25 dakika. Ulan mektupları getirmen yarım saat mi sürdü? Ef'em ben mektupları hemencik getirdim de sizi gardrobun üstünden indirmek uzun sürdü. Ha benim hatamsa sorun yok, o zaman olur. Çocuklar bu sana 1715. mektubum iddialarınıza karşı bu ay bir database kurdum, giriyorum adınızı artık ne zaman mektup yamışsınız, kaç tane yazmışsınız şırrak diye görüyorum. Lafım sana değil Mehmet de, genel uyarı olarak söylüyorum. Intel, kaç tane yazmış Mehmet? Dediği gibi bilmem kaçtane yazmış ef'em. Ulan bu nasıl database? 2 saat 23 dakika ef'em. Ha tamam tamam cevaplıcam.

1) Var. Ama öbür taraftan da turn limit var. Yani bir görevi kaç turn'de bitirmen gerektiği önceden belirli, eskiden olduğu gibi pusu kurup saatlerce bekliyemiyorsun. Acemilerden falan çok tepki gelmiş (benim hoşuma gitmişti aslında, gerilimi arttırıyor, insanın kuyruğu sıkışıyor (2 saat 22 dakika), oyunun zevki artıyor) onun için Sir-Tech bir patch çıkarmış, beceremeyenler turn limit'i kapatabiliyorlarmış.

2)Burda bu Red Alert. Allies'dan 13 mission oynadım (ulan oynıcama yazımı yazsaydım şimdi bu kadar sıkışmazdım), daha kesin bir fikir sahibi olmuş değilim. Şöyle diim, Covert Operations'dan kolay, C&C'dan pek bir farkı yok, Win95 altında çok güzel (SVGA) oluyor, bir de Warcraft2'de olup C&C'da olmayan herşeyi eklemek için kendilerini yırtmışlar. Nasıl olsa herkes alacak, onun için alın almayın demiyorum (almayın onun yerine Daggerfall alın).

3) Bakınız soru 4.

4) Ben soru 4, ne bakıyonuz lan. Haberler sayfasını yaptım gönderdim, X-Com 3 resimleri yetişmedi, ama senin hatırın için buralara bir yere koyacam (unutmazsam), Emin'de hatırın için o sayfayı renkli çıkış alacak, böylece (Emin'in dediği gibi) bir tabuyu daha yıkmış olacaz (Macbeth'de ilk renkli resim, Allah izin verirse gramofon'da alacaz yakında). X-Com 3 hakkında şu anda ortada dolanan en önemli (ve kötü) haber optional real-time combat diye bişey. Yani isteyen Crusader gibi level'ları ekşın halinde oynayabileceklermiş. Kızdım tabi (bakınız soru1), ama belli etmedim. Research'i ve senaryoyu daha dallı budaklı yapacaz dediler, gönlümü aldılar.

5) Şeeey hiçbir bilgim yoktu, ama şimdi bunu itiraf edip rezil olmak istemediğimden önce yenisini falan bırakıp 'neymiş bu MMX' sorusu üzerine yoğunlaştım. Intel'in (Intel Inside'ın aile büyüğü) yeni para tuzağıymış, CPU'lara ekleneceklermiş (multimedia extension lafından geliyo) ve çıplak CPU ile (yani extra kart almadan) multimedia işlemleri (ses, görüntü falan) yapılmasını sağlayacaklarmış. Bunu öğrendikten sonra ben ve yardımcım Intel Inside, araştırmalarımızı yenileri neymiş konusuna kaydırdık ve gördük ki 57 tane yeni MMX varmış ve bunlar yeni jenerasyon Pentium'lara konulacakmış (yani bizim takacağımız bişey yok ortada, zenginin malı). Tabi o sırada aklımıza 'neymiş bu 57 MMX' sorusu geldi (sen de onu sormuşsun zaten ya) ama ne yazık ki bu sırrı çözemedik. Intel site'ında yazmıyor, Emin bilmiyor, Engin de yılbaşı/fuhuş izninde. Bu sorunu çözdüğümde MAC Attack'e yazarım.

JEDEN TAG VON FRÜH BIS SPAT

Sevgili MAC,

Şu anda sana 16. ve son mektubumu yazmaktayım. Aslında son değil ama hep böyle yazanların mektuplarına yanıt vermişsin. Çünkü ilk yazdığım 15 mektuptan (sarı zarf) hiçbir ses seda yok.

1) Caesar2'de sürekli yangınlar çıkıyor, itfaiyeye benzeyen birşeyler kuruyorum,. Fakat bunlarda çalışan adamlar iş işten geçtikten sonra bana çölleşmiş bir arazi bırakmaktan başka bir işe yaramıyor. Yangınları önceden engelleyemez miyim?

2) Settlers2'de ben tam düşmana saldıracakken öbür yandan da başka bir düşman benim topraklarımı almış oluyor. Taktik verir misin?

3) Bir de yine Settlers2'de taşlarım çok çabuk tükeniyor. Nasıl engel olurum? (taşlık alanlar da tükendi)

4) Bilgisayarımda Windows95 kuruluydu. Bir süre iyi gibi gözüktü ama sonraları bazı dosyalar bozuldu (ben yapmadım). Ben de silip tekrar yükleme kararı aldım. Gerçekten sildim de. Ama bu sefer bilgisayarım açılmamaya başladı (ancak sistem disketiyle açılıyordu). Ben de bu yüzden belki bir hata yapmışımdır diye bütün sistem dosyalarını ve DOS'u silip yeniden yükledim. Ama bu sefer de bilgisayarım hiç açılmamaya başladı. Bütün sistem diskleriyle ayrı ayrı denedim ama 'Starting...' diyor ve devamı gelmiyor. Kısacası, kurtar beni bu dertten.

5) C&C'ün Covert Operations'ı gerçek oyunla tamamen farksız mı (bölümlerler hariç)? Mesela grafik, ses falan?

6) Bir yazıda DVD'lerin 4.7 GB olacağı yazıyordu. Bir de dakikada 270 MB transfer edeceği yazıyordu. Şimdi transferin hızı sürücünün hızına bağlı olduğuna göre bu ne demek oluyor?

M.M.A.E

MAC: Sarı zarf işini bilemem (mektuplar bana zarfsız geliyor, ve evet Almanya'ya geliyor, ve evet biraz gecikiyor, ve evet benden önce biri okuyor (Emin), ve evet hepsi geliyor, ve evet ben hepsini okuyorum, ve evet faks çekebilirsiniz ve evet son mektup tehtidi bir işe yaramıyor ve evet database gerçekten bir işe yaramadı, entry not found dedi (hep başka başka kısaltmalar ya da isimler kullanırsanız bulamaz garibim tabi).

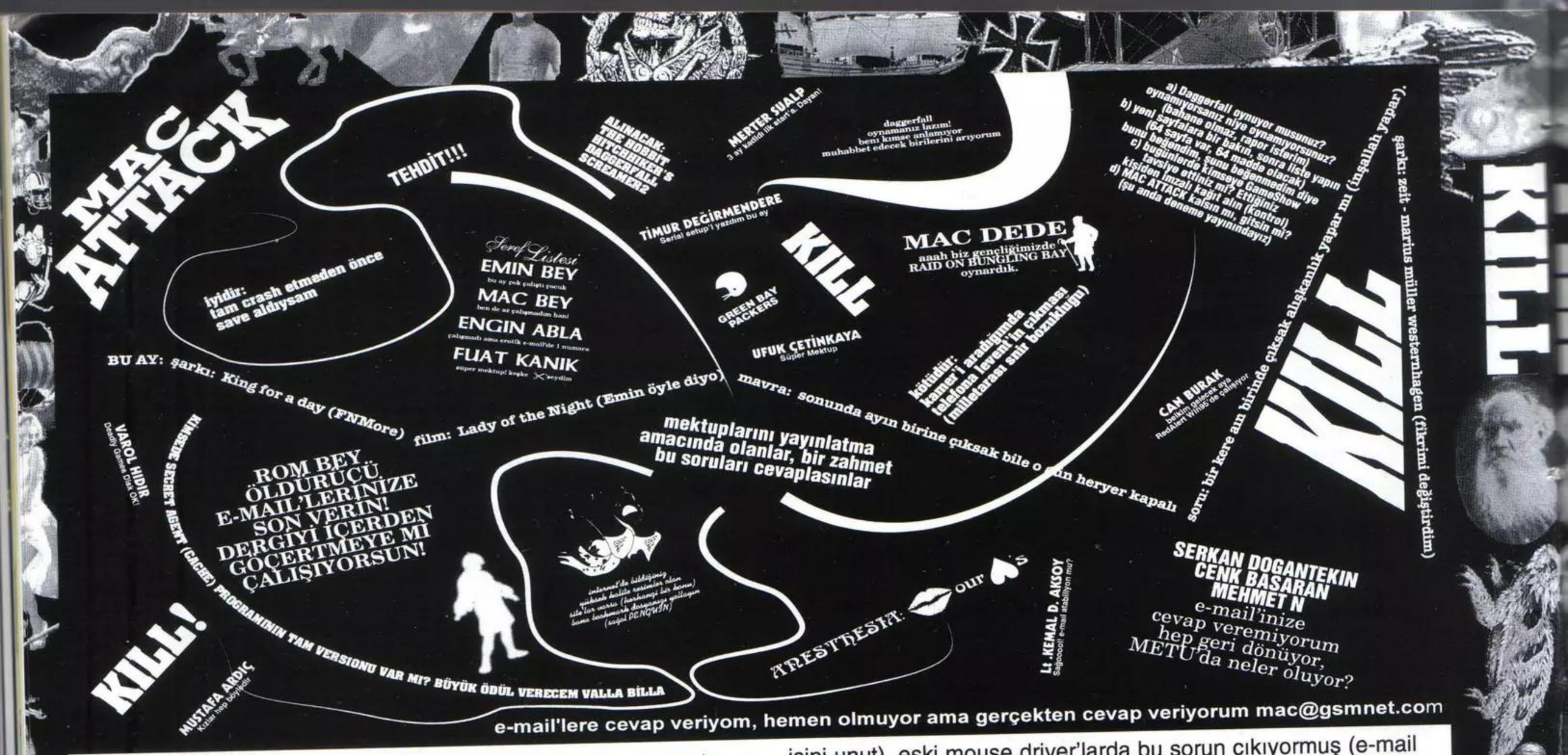
1) Caesar'da çok önemli ve göz ardı etmemen gereken bir su dağıtım göstergesi var. Bunu sık sık kullan (farkındaysan hangi tuşla çıktığını hatırlayamadım ama biliyorsundur herhalde), çünkü şehrin su durumu kötü olan yerlerinde yangın çıkma ihtimali daha fazla. Roma hamamı lafıyla bir alaksı olabilir (olmaya da bilir).

2) İki düşmanlı görevlerin bazılarında düşmanlar akıllıca değil de programlandıkları şekilde (kod kölesi) davranıyorlar. Yani sen birinin toprağına fazlaca yaklaşırsan, ya da saldırısan, oyun da senaryoya göre senin üstüne adam yolluyor. Tavsiye desem, şunları yapabilirsin: Yeterince güçlenmeden kimseye bulaşma, sonracıma iki düşmanlılarda gelişme alanını birbirinden (sonra saldıracağın) uzak tut. Bir de bir iki görev var ki, bunlar gerçekten iki düşmanla başa çıkmanı gerektiriyor (bakınız adalı görevlerden biri), bunlarda dişini sıkmak zoorundasın.

3) Her binanın belirli bir (malzeme olarak) fiyatı var. Mesela en küçük asker kulubesi 2 tahtaya mal oluyor ama en büyük kale için 4 tahta ve 7 taşa ihtiyacın var. Bu farkı göz ününde tutup sadece ihtiyacın olduğu binaları yaparsan taş tüketimin düşer. Bir de taş madenleri var (farkında mısın bilmiyorum, farkında diilmişsin gibi söylüyorum), jeolog adamın üstünde gri işaret olan bir yerler bulduğunda buraya taş madeni (taşlık mı deniyor acaba, yoksa o başka ayıp bişeymiydi?) kurabilirsin. Sonra yemek dağıtımında taş madenlerinin değerini arttır, böylece taş üretimin artar. Tüketimi azalttık, eee üretimi de çoğalttık, ekonominin düzelmesi lazım artık sayın vatandaşlarım.

4) Ben sana sen yaptın dedim mi güzelim (suçluluk kompleksin seni ele veriyor), herkese olur böyle şeyler (bana daha sık olur), şimdi artık herşeyi göçertmeyi başardığına göre (sen, evet sen) yapman gereken şu. Temiz bir sistem disketiyle f-disk yapıp yeniden HD'si formatla (virus'ten şüpheleniyorum) Sonra CD-Rom'unun drive'ını install edip 95'i yeniden install et. Ama şunu da unutma, Win95'ine bir daha birşeyler olursa tekrar setup diyip sadece hatalı veya eksik file'ları install edebilirsin (daha pratik olduğunu

kandil ışığı



altında geçen acı uykusuz gecelerde öğrenmiş bulunuyorum)
5) O açıdan hiçbir fark olmadığı doğru (galiba), ben rip'ini oynadım, onun için ara animasyonlar falan, yorum yapamıcam, ama görevler çok daha zor. Bu da hoşuna gidebilir (gitmeyebilir de).
6) Dual side olanlar 8.5 GB olacaklarmış. Hız işine gelince standart DVD Drive'ler 12 hızlı CD'lerden dha hızlı olacakmış. Aman dikkat, herşey oturup tam kabul edilmiş bir format çıkmadan birşeyler alıp paranı çarçur etme (ya da et, senin paran, demokratik ülke).

ICH BIN IN DEINER NAHE

Sevgili MAC abi,
Evvela hepinize selamın aleyküm. Bu benim sana yazdığım ikinci mektup,. Bunu yayınlaman için yeni bir yöntem deniyeceğim, bu da: Parantez yöntemi. Şimdi sana iki tane (mektubumu yayınla) soru soracağım. Bu sorular aşırı (mektubumu yayınla) kolay, zamanının iki dakikasını alır.
1) Sana güvendim, MAC bu işten anlar dedim, Command (mektubumu yayınla) &Conquer'ü, aldım. Demez ve almaz olaydım. Oyunu dostan install edince 'divide overflow' gibi bir yazı çıkıyor ve keyboard kitleniyor (mektubumu yayınla). Windows'dan install edince 'error insufficent disk space to run Command&Conquer' diyor ve keyboard kitleniyor. Napcaz şimdi?
2) Hani şu klasik bölümünde (mektubumu yayınla) yayınladığınız Indıana Jones vardı ya, onun bir bölümünde takılıyorum,. Balonla adaya geldikten sonra o kamera (mektubumu yayınla) gibi şeyi alıyorum. Sonra bir şekil bulup ordaki taşa basın deniyor fakat ben taş falan bulamadım. Nerderdir bu?
3) Bir arkadaşım LucasArts Archives diye altı tane CD aldı (mektubumu yayınla). Bunları yükleyip bir güzel oynamaya başladım. CD'lerden birin de 5 tane oyunun demosunun bir CD'ye yüklenmiş haliydi. Bu oyunlardan sıkıldığımdan (mektubumu yayınla) yukarı da bahsettiğim gibi C&C'ü aldım. C&C'yi yükledikten sonra bu demoların olduğu diskin içindeki dosyaların adı garip işaretlere dönüştü ve şimdi bu dosyaları silemiyorum. Neden?
4) Dedektif Fırtına'yı açıklar mısınız (mektubumu yayınla)? Berkay 'sürünmekten sürüngen haline gelmiş ilk insan' Bulut.
MAC: Vazgeçin bu mektupların (hayatta yayınlamam) başına counter koymaktan ya. Kaç tane yazdığınız önemli mi? Ne yazdığınız önemli! Bakın buraya yazıyorum, şuraya yazıyorum, kaç tane yazmış olmanızın mektunun yayınlanma (ı-ıh) şansıyla hiçbir alaksı yok.
1) Bana ne kızıyorsunuz kinli Bey? Ben güzel oyun dedim (yayınlamıcam işte), hemen şak diye çalışır dedim mi (dedim mi Intel?) Bu divide overflow şikayeti iyice artınca Intel ve ben bir araştırma daha (bu sefer başarılı) yaptık. Westwood diyor ki (sen bu mektup işini unut), eski mouse driver'larda bu sorun çıkıyormuş (e-mail atan arkadaşım, sen de bulmuşsun bunu zaten), yeni bir mouse driver kullanırsanız çalışırmış. Windows işine gelince, galiba RAM'ın yetmiyor, oyun virtual memory açmak istiyor ama HardDisk'inde o kadar yer yok diye açamıyor. Ama bence senin keyboard'un bozuk.
2) Indiana Jones soruları çözüme (yayınlayamam, prensip olarak) rağmen sürüyo, oradaki taşların hepsine look-at demen lazım. Bir tanesinin kamera için uygun olduğunu göreceksin.
3) Acaba onlar shortcut da, CD gitti yerine yenisi geldi (abi elimden gelse yayınlamam mı?) diye şimdi değiştiler mi acaba. En iyisi sen kesin çözüm olarak Scandisk yap bakalım, ondan sonra düzelir(yani düzelmesi lazım). Zaten napacan artık C&C oynayabileceksin (dediğim gibi güzel oyun), mouse driver'ı Kamer'den alabilirsin.
4) Türk oyunu diye tanıtım yapmaya karar vermiştik, yeterince istek gelirse (ve yeterince insan oyunu aldığında) yayınlayabiliriz (içimden bir ses bu mektubu yayınla diyor sanki).
21 Ekim 1979 tarihinde dünyaya gelmişti. Doğduğunda 3 kilo 700 gramdı. Bu yeni doğan bebeğe 2 dedesinin ismi olan Fuat Naci adı verildi. Baygın doğan bu çocuğu önce annesi bile eline almak istememişti. Annesi aradan vakit geçip herşey normale döndüğünde bu bebeğe alışıvermiş, hatta onu sevmeye başlamıştı. Aradan kayıp giden günlerde bu bebek evin neşe kaynağı oluvermişti (...) 18 yaşında sürekli 'GameShow alın bu dergi batmasın, en büyük MAC' diye bağırdığından tımarhaneye kapatıldı. İlk mektubunu o zamanlarda yazdı. İşte mektup:

GANZ EGAL WOHIN DU GEHST

Sevgili MAC,
Sana bu mektubu büyük zorluklarla tımarhaneden kaçıp da yolluyorum. Çok acele yazmam gerekiyor, lütfen bunu yayınla.
1) Indy Fate of Atlantis'te su altındaki mağara da takıldım. Yazısında boncuk atın denmiş ama nereye atacaz, sonra ordaki spindle'a taşları koyup use ediyorum karanlık diyor bu Indy. Metal çubuğu aldım, o boncuk orichalium mu?
2) İki bilgisayar birbirine nasıl bağlanır. Tımarhanedeki bilgisayarları birbire bağlayıp hepsine deli virüsü bulaştıracam. Ayrıca 386 ve 486 CPU'su olan iki bilgisayar seri kablo ile birbirine bağlanıp War2, Fifa 96 falan oynanır mı? Detaylı anlatırsan teşekkür ederim.
3) Z bence mükemmel, neden beğenmedin şövalye MAC?
4) Fifa97 Pentium istiyor diyorlar, doğru mu? RoadRash sistem ihtiyaçlarını yazmamışsınız. Ne istiyor?
5) Win 3.1 kullanıyorum, 256 renk isteyen hiçbir oyun çalışmıyor. Ne yapmalıyım?
6) Win 95 alayım mı? (12 RAM, 486 DX4-100)
7) 486'tımı P100 yaptırırsam kaça patlar.
Engin'e soruver lütfen.

8)
Dergiye oyun açıklamak için illa disket'le mi yollıcaz. Yoksa kağıda tahtaya falan yazabilir miyiz? Windows'ta yazıp *.wri halinde göndersek olur mu? Hasta bakıcı geliyor en büyük MAC, GameShow alın, böyle bir dergiyi batırmayalım.

Fuat Naci Kanık

MAC: Haha ha aho ho h hoh hohoh ohh, ha ha a ha ahi ho haoaodhfd. Abi bu ne komik mektup ya, öldüm gülmekten. Şurda 1 saat 15 dakikam (araştırmalar uzun sürüyo) kalmış, gülmekten yazı yazamıyorum.

1) Boncukları sopanın içine ataıcksın, ortalık aydınlanacak.

2) Detaylı dediniz kaybettiniz. 386'yla 486'yı bağlarsın da, simulasyon falan (CPU'yla haşırneşir) gibi bir oyun oynıcaksan o zaman bağlantıdaki yavaş bilgisayarı beklemek zorunda kalırsınız. Warcraft2 falan oynamadım böyle hiç (yazın oynıcaktım güya Emin'le sonra Internet belası çıktı, ona daldık) ama Doom bağlantısı (serial olarak, network kartınız yoktur herhalde (olsa da benim yok, onun için bilmiyorum) kurmayı biliyorum. Bunu yaziim, herhalde çok farklı değildir. Önce iki tane bilgisayarı bir araya getireceksin (en zor şey bu, belinize dikkat edin), sonra hepsinin fişlerine priz bulacaksınız (bu da çok zor iş), herşeyi heryere soktuktan sonra bu sefer 'ah ulan, bizim seri kablomuz yok ki!' diceksiniz (başta da söyleyebilirdim ama böyle daha eğlenceli), hemen bilgisayarcınıza (Kamer olabilir, orda var), koşacaksınız seri kabloyu alıp, taksi bulup merdivenleri bir solukta çıkıp geri döneceksiniz. Kabloları serial portlara sokacaksınız (erotik hikaye oldu) Doom yükliceksiniz, olmıcak, çünkü ben size bu işin sadece full version doom'da olduğunu söylemedim di mi? Hah işte şimdi söylüyorum, hemen aşşağı koşacaksınız, taksi yok, bir bisiklet çalıp Kamer'e (artık öğrendiniz) gideceksiniz. Orda Doom full versionu istiyorum diceksiniz, bozuk çıkan disklerin yerine kadıköy'den (Kamer'de de var, ama maksat eziyet) disk alacaksınız. Boğazı tekrar yüzerek geçtikten sonra Doom'u alıp bu sefer örümcek adam gibi binaların arasında ağ atarak eve döneceksiniz , (dıiıt mantık hatası, yüzerken disketler bozulmuyor mu? Yok bozulmuyor, bunlar Verbatim) sonra setup programını yükliceksiniz. Burdan run serial game diceksiniz. Hepsi bu.

3) Valla Lordum bana o kadar da akıl kullandırıcı bir oyun gibi gelmedi. Ben bayrak olayında koptum. Hadi bina yapamıyor olduğumuzu sineye çektik ama bayrak peşinden koşturmaca (ki bayağı da oynadım) sıkıcı. Öyle robotlar konuşuyor falan diye sonuna kadar çekilmez bence.

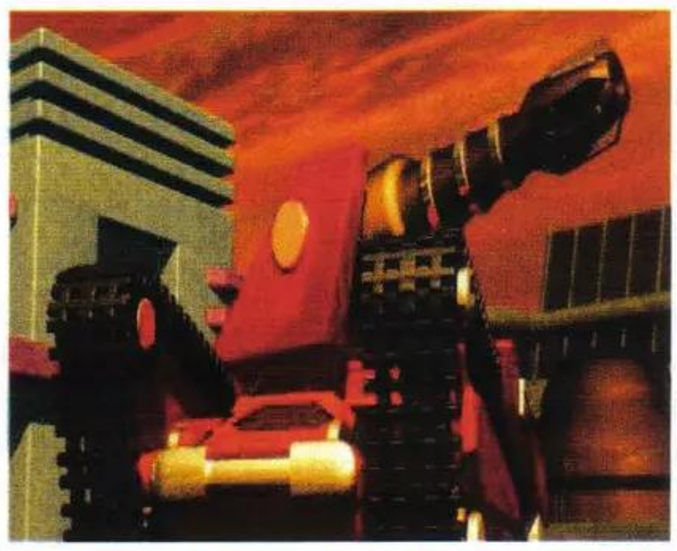
4) Yani direkt olarak istemiyor da, olsa iyi olur. Hi-res oynayınca (süper) Intel Inside'ı yedek kulubesine almak zorunda kaldık (ben Emin'i yendiiim). Road Rash'de galiba 8 MB RAM istiyor, ve minumum Pentium'da hızlı çalışıyor.

5) Ekranın kaç renge ayarlı ki? Ana Grup'tan Windows Kur'u seç, bak bakalım görüntünün orda ne yazıyor. Eğer VGA standart falan yazıyorsa grafik kartının driver'larını install etmen lazım. Sonra da Windows Oturumunu kapat (ölürüm bu lafa).

6) 12 MB RAM'la süper olmaz ama çok da kötü olmaz. Ben de Win95'e geçtiğimde 12 RAM'ım vardı, o kadar sorun çıkarmamıştı. Şımdi de Win3.1 girdiğimde 'ay ne primitif' diyorum (insanoğlu nankör).

7) Pentium 100 yapmak için, yaklaşık 250$'ı gözden çıkarmak lazım herhalde.

8) Disket olsa bize daha kolaylık olur. Bu ay bir yetenek yarışması başlatıyoruz. Eğer Istanbul'da oturuyorsanız (ne yazık ki bu gerekli) ve sonradan dergiye zaman ayırabileceğinize eminseniz (bu çok daha önemli), bir adet RED ALERT yazısı yazın, gölünüze göre (Doc ya da wri formatında). İstediğiniz gibi açıklayın, sizce nasıl daha iyi oluryorsa öyle yazın (mavra, ciddi farkmaz) sonra bu yazıyı bize (e-mail ya da disk) olarak gönderin. Ha bir de mutlaka adınızı, yaşınızı, en çok oynadığınız oyun türünü, ve bu türde şimdiye kadar oynadığınız oyunları, telefon numaranızı (anneniz güzel börek yapıyorsa adresinizi de) yazın. Bakacaz, okucaz, belki de yakında yeni yeni yazarlarımız olacak. Herkes anlar diye RED ALERT'i seçtik, lütfen zahmet edip (boşuna olur manasında) başka bir oyun yazmayın.



ICH BIN DAS SCHLECHTE GEFÜHL

Mac,

Sana bir dolu mektubu aynı anda gönderiyorum, bunları canım sıkıldıkça derste, aklıma takılan birşey olduğunda yazdım, Bunlardan birini yayınlarsın artık. Bu mektubu yayınlamanı tercih ederim, ama sana kalmış (bunu yayınla).

1) Shivers diye zor mu zor, müthiş mi müthiş bir oyun aldım. Oyunun yarısı falan bitti herhalde ama takıldım. Afrikalı büyücüler odasında tamtamlara nasıl vurmam lazım (yani nasıl bir kombinasyonla).

2) Aynı oyunda dönen kurukafalar nasıl çözülüyor?

3) Red Alert kaç CD?

4) Sence ilk başta C&C'ü mü aliim, yoksa Red Alert'i mi?

5) Seni kınıyorum, daha önceleri Zork serisini hiç duymamıştım, ama bir gün bir akadaşımda 7th Guest'i oynadım, ve en çok beğendiğim oyun türünün bu olduğuna karar verdim. Zork'a gelince oynadığım en zevkli adventure'lardan biri. Oraya buraya tıklayınca açılıyor demişsin. Bunun bazı yerlerde böyle olduğu doğru ama iskeletli elin nasıl açıldığını lab'de bulduğun scroll sayesinde çözüyorsun. Yani araştırmaya bağlı.

6) Bad Mojo'da bence güzel, ama ben de geçen sayılarının birinde yazan okuyucuyla aynı yerde takıldım, nasıl nasıl nasıl, çıldırmak üzereyim?

7) Bad Mojo'nun üzerinde 12 yaşından küçüklere içinde korku öğeleri bulunduğundan zararlıdır yazıyor. Ama ben 11 yaşındaki yeğenime fareyi giyotin altına yatırışımı gösterince kahkahayı basıyor, 'geberdi mal fare' diyor. Acaba o mu sadist, yoksa oyun mu komik.

Bülent Kayran, Ankara

MAC: Ben hepsinden cut, copy, paste yapıp bir adet Frankenstein yaratmayı tercih ettim (atheist muhabbeti beni açmıyor, o mektuba onun için cevap vermedim, manasız (sonuca varılamıyacağı için) bir muhabbet.

1) O la la. Beklediğim soru. Intel palmiye yapraklarından bana bir etek yap bakiim hemen. Hah ver. Sambaaaa, başlıyoruz, al kız intel şu davulu, sen çal ben oynıcam. Hayyyyddiiii başlaaaaa ram ram ta ta ta bom bom bom ba ram ram ta ta ta, daha kızlı kız, ram ta ta ta ta ta Allah yandan (oriental bir samba olamaz mı?) ram tra tra tam tra tra tam RAM TA BOBA TA RAM BA (bu şifreyi saat kulesindeki kuledeki kameradan öğreniyorsun, ben ordan öğrenmedim, benim kanımda varmış meğersem, hoppaaa tram tram tram bom bom bom tram. (üzmüş gibi olmiim ama daha oyunun başındasın, yani pul parası biriktisen iyi olur))

2) Burdaki kapı anca müzedeki bütün kafataslarını doğru renklerine çevirdiğinde açılıyor (yanmışsın sen çocuğum, kristal topum (futbolda pek kullanışlı değil, müneccim işlerine bakıyor), tez zamanda bana bir sürü mektup daha yazacan diyor, belalı oyun).

3) 2.

4) Bence C&C'ü al ve bütün Red Alert alacaklara, geçen uyarımı tekrarlıyorum, bir

görev ruslar, bir görev Allies oynayın. Böylesi daha zevkli, valla billa, oyundan iki kat tat (gofret mi lan bu?) alırsınız.
5) Ben de seni kınıyorum, yok öyle Zork serisi diyip genelleme yapmak. Bir kerem Zork serisi, Return to Zork'tan önce kendi halinde, süper bir text adventure serisiydi. Sonradan böyle oldu. İkisini karıştırmamak lazım. Tamam bir hata yaptık, yanlış örnek verdik (benim şansıma tesadüfen o bilmece mantıklıymış), ama napiim abi, sevmiyorum bu oyunları. Yanlızsın, interekşın yok, bilmeceler soyut (zor olsun, ama mantıklı olsun), baydılar beni kısaca. Oynamıyorum, oynatmıyorum, ama sizin için yayınlıyoruz.
6) Bad Mojo işini burda çözelim, Mert'in yazısında bir karışıklık var (onun hatası), ben de geçen mektuptaki soruyu yanlış anlamışım (benim hatam, bir mektupta iki hata kabul ettim, no'oluyo bana?) bıçağın sapında (sırtında?) yürümeye çalışan arkadaşlar, işin kesin çareyi açıklıyorum: Mert'e söyledim, oraya kadar bir daha oynayıp bana rapor vericek, ben de gelecek ay açıklayacağım.
7) Sen yeğenini bir de 10 sene sonra gör. Ona bakarsan bir sürü dergide de 18 yaşından falan yazıyor, ama onlar almasa dergiler batar. Bazı şeyleri küçüklerin kaldıramayacağı (çok tehlikeli kelime oyunu, tam da o dergilerden bahsederken, talihsiz bir laf) doğru, ama bırak herkes kendi sınırını kendi denesin, zaten salak olanlar psikolojik dengelerini bozacak birşeyi burda olmazsa başka yerde bulurlar (ama mesela karate filmlerinden (Mersin'de Kamer diye bir sinema (hala duruyorsa tabi) olduğunu biliyor muydunuz?) çıkarken anlaşılmaz bir şekilde ani bir depişme furyası/isteği başladığını da hatırlatmadan edemicem (ne dediysem dedim işte, ben de anlamış değilim)).

Last Caress / Green Hell
originally performed by Misfits !
--- (Last Caress) ---
I've got somethin' to say
I killed your baby today and it
Doesn't matter much to me
As long as it's dead
I've got somethin' to say
I raped your mother today and it
Doesn't matter much to me
As long as she spread
Chorus:
These lovely dead
I'm waiting for your breath
'Cause sweet Death wants Last Caress.
Repeat verse 1
Repeat chorus 2 times
One Last Caress today,
Ohhh Ohhh Ohhh (repeat)
--- (Green Hell) ---
Here in this place lies the key to your death
Touch it, see it
Here in this place is the means to your end
Touch it, feel it
Green hell
You did your best as someone could
I bet you never knew you would
Did you run away from it?
I bet you thought you were really good
We're gonna burn in hell
Green Hell Green Hell
Like every hell but kind of green
Green Hell Green Hell
Try let me get back up there
Green Hell Green Hell
Feel it burning in your cereal
Green Hell Green Hell
Throw our fuckin' friends inside
Green Hell Green Hell
Gotta fuckin' pay and you must stay
Green Hell Green Hell
Cannot forget about the best
Green Hell Green Hell
Hell is reigning in your blood
Green Hell Green Hell
Gotta burn it all
Green hell
You did your best as someone could
I bet you never knew you would
And did you run away from me
I bet you think they were really good
Here in this place lies the key to your death
Touch it, see it
Here in this place sister won't let it in
Touch it, feel it
Green hell
You did your best as someone could
I bet you'd never knew you would
Did you run away from it?
I bet you thought you were really good
You've come to this as someone told
I bet you'd never knew you would
Gonna bring
Green hell

DAS DU HIN UND WIEDER KRIEGST

Sevgili Mac,
Bu sana ilk mektubum, nasılsın iyi misin? Umarım iyisindir. Ben tam bir Game Show fanatiğiyim. GameShow'u gerçekten çok seviyorum. Şimdi sana GameShow'la nasıl tanıştığımı anlatayım (iyi dinle): (...) Bu ilk mektup olduğu için muhabbeti fazla tuttum (konuşmayı severim de). Zaten sen mektupta muhabbeti, seversin değil mi?
1) Oynadığım en güzel adventure'lardan biri olan Gabriel Knight'da takıldım. Hani Snake Mound var ya, odaya geldim, tabletler toplayıp sırasıyla duvara dizdim. Aynı zamanda yılan şeklinde asayı da buldum. Asayı üçüncü tabletin deliğine soktum,. Mumyalar canlanmaya başladı nereye kaçarsam kaçayım beni yakalayıp kalbimi falan çıkarıyorlar. YARDIIIM.
2) Diskette ve CD'de en beğendiğim oyunları söylermisin (bütün oyun türlerinde)?
3) Syndicate Wars oraya geldi mi? Oynayıp gördüysen nasıl (yorum)
4) Verdiğiniz ankette ben ve çoğu kimse senin sayfa sayının artmasını istedik, sonuç?
5) Fuarda standınızda MegaRace2'yi, gördüm. (Birincisi bende var, ne yazık ki) almaya değer mi? Sen ne diyorsun (ilki çok dandikti)?
6) Senden iyi bir futbol oyunu önermeni istiyorum.
7) Pray for Death'in açıklamasında 486'da güzel çalışıyor demiş sayın yazarımız, almak istiyorum ama tırsaklığım üzerimde, alıp da yavaş çalışması da var (garanti ver).
8) Oynadığım en güzel turn-based strateji oyunlarından (bir de UFO var) Jagged Alliance'da beş sektör aldım ve param bitti. Ucuz adam almaktan başka ne yapabilirim? İyi tüyolar ver, çünkü bu oyuna bayılıyorum.
9) Almanya'nın hangi şehrinde yaşıyorsun?
Ahmet Simitçioğlu, Istanbul

MAC: Hoş bir hikaye (dergiyi ödünç almış olman haricinde), bizim de hep dediğimiz gibi (kaç kere demişim Intel? Yüz kere demişsiniz ef'em), bizim de yüz kere (ben Intel'in yalancısıyım) dediğimiz gibi, lütfen, lütfen, arkadaşlarınızı GameShow'la tanıştırmaya çalışın (artık A4, rulo yapıp kafasına çakabilirsiniz mesela, daha yaratıcı yöntemleri yazamıyorum). Reklam yapamıyoruz, derginin yeni insanlara ulaşması için size güveniyoruz.
1) Zor bilmeceymiş di mi (zor ama güzel), burdaki odaların daire şeklinde olduğunu farkettin herhalde, zombiler uyanınca (benim uyumama sadece 47 dakika kaldı), saat yönünde (yani şöyle oluyo, saatine bakıyorsun (umarım digital değildir), yelkovan ne tarafa doğru gidiyorsa o taraf (akrep da olur ama ona bakmak uzun sürer)), 7. odaya doğru kaçıyorsun. Orda başka öcüler var. Duvardan sarkan sarmaşık'a kliklersen (galiba use'du), onları da geçiyorsun kurtuluyorsun.
2) FRP:Daggerfall, Adventure: Daggerfall, Simulasyon:Daggerfall, Ekşın: Daggerfall, şu sıralarda Daggerfall oynuyorum (hadi ya) (belki de 43 dakika sonra 'uyuyup da noolcak büyücen mi' diyip Daggerfall oynuyor olurum).
3) Çok bir yorum yapacak kadar oynamadım, ama şunu da söyliim, sayfaları yapmak için oyunu oynadığımda (Emin de Almanya'daydı o zaman) eğer aniden sarsaydı bir bahane bulup (valla bu sayfaya daha fazla resim lazım be Emin falan) daha çok oynardım. Sarmamış demek ki.
4) Sayfa sayısı artmadı da, sayfa büyüyünce benim yazı alanım arttı (birazını MAC Attack yaptım, uzun zamandın yapmak istiyordum, yer yok diye yapamıyordum). Bak senin mektup (kaçıncı Intel? 6. ef'em) 6. mektup ve daha gidiyoruz (Allah sonumuzu hayır etsin demek de yarar var, 41 dakika az bir süre, Emin beni kesecek). Buraya birşey yazmak istiyorsanız mektubun bir köşesine MAC Attack diye bir kutu açın
oraya ayrı yazın
5) Bakınız soru 3, aynı ay Emin'le oyuna resim çalacaz diye başladık, bir takıldık sonuna kadar oynadık. Gerçi 6 pist biraz az, ama zorlukları falan iyi ayarlanmış, bayağı eğlendik, bence (2CD olduğunu untma, herhalde daha pahalıdır) almaya değer.
6) Sen de çok kararsızsın canım, futbol oyunu da sorulur mu, Fifa 97 gelmiş, bu iş bitmiş (Fifa 98'e kadar herhalde).
7) Yok öyle garanti ver. Sonra yanlış çıkarsa no'olcak, tazminat mı ödicem? Hapse mi girecem? Paranoyak olmakta yarar var (bak Berkay'ın mouse drive'ı eski çıkmış, suçu bende buluyor) ama galiba iyi çalışıyor.
8) İyi tüyo ver ne demek (zaman kısaldıkça ParanoyakMAC, benliğime hükmediyor), genelde kötü tüyo mu veriyorum ben? Valla 5 sektör alabildiğine göre işi bayağı çözmüşsün, acaba doğru 5 sektörü mü aldın (en çok ağaç ve rafineri olan?), hadi o olmadı arada bir rest günleri uyguluyormusun (gelir giderden fazla olduğunda az adamla göreve çıkıp, geri kalanlara siz dinlenin demek), ya da guard'lara çok mu para harcıyorsun? (ilk başlarda her sektöre lazım değil, sonradan önemli hale geliyorlar) Belkim de içki, kumar, hanım, bayan, sonra MAC iyi tüyo ver?
9) Şu anda karlar altında uyumakta olan Mannheim'da. (Harita'ya bakınca hemen Frankfurt'un güneyinde görünüyor, ama arabaya binince git git bulamıyorsun)

DAS DU HIN UND WIEDER KRIEGST

Sevgili MAC,
Ben seni ilk defa GameShow aldığımdan beri yani 7.sayıdan beri takip ediyorum. İlk başlarda bana sıkıcı geliyordun fakat sonradan yazılarına bayılmaya başladım. Ben 16 yaşındayım ve 8 yaşından beri bilgisayarlarla içiçeyim. Bunu hava olsun diye değil sorularımı ona göre cevapla diye yazıyorum.
1) Ben FRP ve simulasyon dışında her türlü oyunu severim. Bana önerebileceğin güzel

ve
yeni CD veya disket oyun var mı?
2) Gabriel Knight'da Snake Mountain'da tabletler, yerleştiriyorum ve asayı deliğe sokuyorum ama zombiler...
3) Kopya CD almak akıllıca birşeymi? Sonra bozuldukları doğru mu? Sen kullanıyor musun?
4) Ben bu oyun konsollarına kafayı takmış durumdayım abi. Bu oyunaların (Tekken, Ridge Racer, Daytona) PC versiyonları neden yapılmıyor.
5) Peki çevrilenler (Virtua Fighter vs.) benim bilgisayarımda 3D kartı olmadan çalışır mı? 3D kartı olunca daha mı güzel olacak? O kadar paraya değer mi?
6) Almanya'da çıkan oyunların hepsi Almanca'ya çevrilmiş mi oluyor? Bu zor bir iş mi? Türkiye'de neden yapılmıyor?
Can (N.C.K.) Kantarcı

MAC: Yani kaba bir hesaba göre (Start/Run/calc.exe), ıhhhm 16-8, hah 8 senedir bilgisayarla uğraşıyorsun. Eh işte bende (Start/Run/calc.exe), şeeyy 97-89, ulan ne zor işmiş bu matematik, 6-7 senedir (bu Intel Inside valla salak) falan yazı yazıyorum. Genel font ve kadersiz çerçeve değişikliklerinden başka bende değişen birşey yok. Acaba, sende değişen birşeyler var da ondan mı sevmeye başladın?
1) Daggerfall ve US Navy Fighters. Gıcığına söylemiyorum, bence Daggerfall'a bir baksan (hepiniz bakın), belki fikrin (sabit fikirli olmamak lazım) değişebilir. Ama Civ2 ve NeedForSpeed kayda değer CD oyunları, bir de F1GP2 (aslında o da simulasyon ama oyun yere inince insan öyle düşünemiyor (sabit fikir)). Sonracıma birde Daggerfall (sabit fikirlisin diyeni yakarım).
2) Aynı sorudan iki tane, bayağı dert olmuş galiba. Demin dediğim gibi ama sen saat yönünün tersine kaçmayı dene (eski yazıları beğenmeme intikamı).
3) Bütün CD'lere taciz uygularsan bir süre sonra göçüyorlar (ama no-name kopya CD'ler galiba gerçekten daha çabuk göçüyorlar). Ben kopya CD asla alma... (Intel bak bakiim etrafta şüpheli kimseler var mı? Yok mu, iyi) alırım tabi. Genelde çok bir problem yaşamadım. Ama şöyle de bir sorunum var, ben genelde CD'den önce CD-Rom'u bozuyorum. (Şahin, bana e-mail atmaya devam edersen o ROM'u da bozacam, çocuğum Netscape bozuluyo, senin e-mail gelince, nasıl yapıyon bu işi?).
4) Ben de takmış durumdayım, çok bir işime yarayacaklarından değil, ama başka bir yerlerde daha kaliteli oyunlar olması beni rahatsız ediyor (kıskanç mizaç). Genelde oyun sistemleri bir oyunla parlıyorlar (bakınız Nintendo-Mario Bros, Sega-Sonic) ve bu oyunları canları gibi koruyorlar. Yani sana kısacası bu oyunu oynamak istiyorsan bizim oyun makinamızı alacaksın diyorlar. Ama Allah'tan Sega son zamanlarda SegaPC diye bir alt şirket kurup (paraya doymuşlar galiba) oyunlarını PC'ye çevirtiyorlar (Nintendo bekleme, boşuna beklersin), Virtua Fighter geldi, Sega Rally, Daytona ve Sonic yolda.
5) Kartsız çalışır ama maksimum kalitede (en yüksek çözünürlük ve maksimum renk) çok yavaş olur. Tabi bu özelliklerle hızlı çalıştığında daha güzel olur ama bir VirtuaFighter için bu kadar para (100-300$) verilmez bence. Yakında bu kartları kullanan simulasyonlar (valla gıcığına söylemiyorum) çıktığında o zaman bir bakmakta yarar var. Ama bir de uyum sorunu var, her kart her oyunu hızlandırmıyor, onu da başka bir mektupta tartışırız (30 dakika).
6) Hepsi değil ama büyük firmaların (Sierra, EA falan) çevriliyor. Eğer oyun text ağırlıklıysa (yani mesajlarda falan) ve adamlar akıllılıp edip önceden çevrilebilir halde (mesela Daggerfall'da bütün text'ler ayrı bir yerde açık duruyor) çevirmek o kadar zor olmasa gerek (ben bu kadar anlarım) ama Gabriel Knight2 gibi paso vıdı vıdı konuşan oyunlara bir daha adam tutup seslendirme yapmak lazım. Mesela Wing Commander4'ün Almanca'sı mavra kutusu, adam bana bizi korumalısın falan diyor, benim aklım (ister istemes, bilinçaltı, refleks), ohichkomme'li filmler gidiyor. Neden türkçe yapmadıkları sorununun senin 3. sorunla yakın bir bağlantısı var (bakalım çözebilecek misiniz?)

ICH BIN DEIN GEWISSEN

Sevgili MAC,
Gameshow' un devamlı takipçisiyim.Dergiyi geç arketmeme rağmen bütün sayılarını isteyerek elde ettim. Çünkü amacım oyunların açıklamasını okumak falan değil senin gibi yazarların muhabbetleriyle keyiflenmek.Zaten derginizin tutmasının bir sebebi (belkide tek sebebi) bu. Aslında bu mail'i sana atmamın nedeni Macbeth'in anlamını biraz çakmam oldu.
1)X-com terror oyununda şu beyni etkileyen bir silah var ya (su anda adını unuttum magnetic bilmemne gibi bir şeydi) bu silah tasınır mı, sabit midir yenilir mi içilir mi nasıl kurtulunur? Bilim adamlarım keşfetti ama üretme namına hiç birşey yok.
2-) Ben strateji oyunlarına yeni tutuldum ve Warcraft'ı strateji hastalarının niye sevmediğini anladım. Gerçekten basit bir oyun ama benim gibi çömezler için çok zevkli oluyor. Bana warcraft gibi bir oyun söyler misin?
3-) Ufo'yu açıkladığınız sayıya sahip olmama rağmen hiç yardımcı olmuyor. Hadi terror sitelerini aşabildim de şu yaratıkların baselerini bir türlü halledemedim.Biraz tüyo lutfen az pişmiş olsun.
4-) Bildiğin ilginç internet adreslerini dergide yayinlarmisin. Özellikle beleş oyun dağıtanları.
5-) Ya su salak araba yarışlarından ne anlıyorsunuz. Aynı yolu 300 kere rüzgar gibi geçen teneke yığınları neden ilginizi çekiyor. Hadi hız sürat merakınız var peki pilotlari bukadar övmenizin sebebi ne?
Semih ATABEY

MAC: Bir adet e-mail mektubuyla programımızı kapatıyoruz (20 dakika) sayın seyircilerimiz (Almanya'da bir tek TRT INT çıkıyor). Evveet şurdanburdan (e-mail adresinden vilayet anlaşılmıyor ki) Semih Bey'e dönüyoruz. Yok, Macbeth anlamı yanlış olmuş, zaten aslında MAC'in anlamını arıyor olman lazım (yanlış taraflardasın diye söylüyorum).
1) MC teknolojisi üç adımda gelişiyor, geçen ay research tree'yi bilmiyorum (ezberlemesi zor) diye yanıtlayamamıştım, bu ay öğrendim. MC Lab yaptın mı? İyi o zaman şimdi sıra MC Reader (bu sadece alien datalarını öğrenmek için), en sonunda MC Disruptor geliyor (13 dakika). Bunların hepsini yapabilmen için canlı bir Terörist (ne diyom ben ya) ve canlı bir Tasoth yakalamış olman lazım (rütbeleri konusunda emin değilim). Bunları yapıyorsan ve yine de bulamıyorsan bir de şunu dene, research'den önce base'inde bir tane MC Disruptor bulunsun (inci broş'a (yakışır bana) benzeyen şey).
2) Warcraft2'nin salaklığı canına tak ettiyse yavaş yavaş Command&Conquer'e geçmekte yarar var.
3) Yaratık base'leri hakkında geçen (11 dakika) sayıda detaylı bir disruptor/tank saldırısı taktiği verdim (eski sayılar için 260 02 25), ama olmadıysa bir e-mail daha at, şemalı falan anlatiim.
4) Bu ay internet köşesine başladık, daha içeriği konusunda tartışıyoruz (Count de la Internet Timur şu sıralarda Fransa'da gezide bulunduğundan (enter the new year in style?) tam tartışamadık), ama her ay orda birkaç adres olacak. Bu arada beleş oyun diye birşey yoktur, eninde sonunda bir numara vardır ama eğer oyun demoları arıyorsan (ve sabırlıysan, çok büyük dosyalar) bence en iyisi http://www.pcgamer.com/, demonun kendisi yoksa bile en azından olduğu yere (6 dakika)link'ler var.
5) Baaak, 300 km dedin şühelendim (4 dakika) şimdi, Formula-1'den bahsediyor olma sakın? Sen Allah bilir laz kahvesine girip laz fıkrası anlatmaya da çalışıyorsundur. Buralarda Formula-1 ciddiye alınır, saygı görür, pilot muhabbeti genel (2 dakika) Formula-1 geyiğinin en zevkli dalıdır. İlgilenmek istiyorsan (ve gerçekten zevkli) sana bazı (1 dakika) link'ler gönderebilimmmmmmmmmmmmmmmmm.
Ef'em neden durdunuz efem, yazıyı kaydetmicekmisiniz ef'em? Ef'em? Uyudunuz mu ef'em?
Hehe köşe bana kaldı! Evet arkadaşlar, merhaba arkadaşlar, ben Intel Inside, artık buralarda beni... kahretsin autosave'i açmış...

----------<CUT>----------

Murat'Captive'ADANÇ
IhlamurdereCad.
Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5
Beşiktaş 80690 Istanbul
(taksim'de sürterdik amaçsız)

CHEATS

Evet, işte sonunda bambaşka bir boyutta sizlerleyiz. Görünüşümüzün büyümesinin yanında içeriğimiz de zenginleşti. Game Show ailesine katılan yeni üyeler oldu: Merhaba Zebani. Sinirli heriftir bu tür geyiklere pek gelmez ama biz yine de köşemizden selamımızı gönderelim dedik. Sayfa boyutumuzun büyümesi ile benim geyik köşemin de boyu uzamış olacak. Dilim de uzayacak tabi. Bu ay yazmak istediğim o kadar çok şey var ki. Hemen başlıyorum:

SERKAN: Artık ben de Serkan'la ilgili yorumumu yapmak istiyorum. Hemen söyliyeyim Serkan, kişiliği oturmuş, kendine güveni olan, çevresindeki insanlarla iyi ilişkiler kurma ve bunu koruma konusunda istekli olan ve çabalayan biridir. Eğer Serkan'ın yerinde bu dergideki herhangi biri olsaydı (özellikle güvensizlik ve şahsiyetsizlik sorunu olanlar, burunlarından kıl aldırmayanlar!) tüm bu dedikoduların, saldırıların ve hakaretlerin karşısında çoktan intihar etmişti. Diyeceksiniz ki anlatılanlar, yazılanlar, yaşananlar doğru mu? Soruyorum size kim hayatında aptal aptal hatalar yapmamıştır, kendini salak gibi hissetmemiştir ki? Ama bu gibi durumlarda en genel davranış biçimi, savunma mekanizmalarımızı harekete geçirerek salaklığımızı saklamaya çalışmak olmuştur. Serkan'sa bu gibi durumlarda kendine olan güveninin sağlam temellerine dayanarak, olayların komikliğini bütün dergi yazarları ve okurları ile paylaşmaktadır. Serkan'a, bu sistemin üzerine dayanması gereken sıfatların üstüne yüklendiği, bu ağır sıfatlara gülebildiği için buradan selam olsun.

Not: Zebani kusura kalma, senin karakter tahlillerinle (bkz. www.gsmnet.com) boy ölçüşmeye falan kaltığım yok, bu aylık içimden geldi.

MEKTUPLAR: Az çok, bir iki mektup aldım, bu ay. Öncelikle, hayatın ayrıntılardan oluştuğunu bana hatırlatan ve yaşayan, beni yazdığı mektupla çok mutlu eden ve şaşırtan Merter Sualp'in mektubu ile başlayalım. Merter, cheats'lerin ahlakını sorgulamış. Ben kesinlikle oyunlarımda cheat kullanan birisi değilim. Ama Cheats köşesinin Game Show'un değişmez bir köşesi olduğuna inanıyorum. En yeni ve popüler oyunların cheat'lerini bulmaktan da zevk alıyorum. Not: Bu arada yaratıcılık konusu için..... teşekkürler Merter. Bunu ayrıca konu şuruz. F1 konusunda gözünden kaçmayan arasatırım ile yakından ilgilenip bana gönderdiğin tüm bilgiler ve fotokopiler için de ayrıca sağol. Yeni yılın ilk yarışını heyecanla bekliyorum. Burak, faksını aldım. The Need For Speed ile oldukça başım ağrıdı. Rayman hakkında da bir şey söyliyemiyorum. Elimdeki dokümanda "cheats code" yazıyo. Sen ne anlıyorsan artık. Telefonumu bekle. Murat "MafyaMRT" Doğan, Fedakarlığın için sağol. Cheatlerinden dergimizde önceden yayınlanmamış olanları seçtim. Bu ay olmadı önümüzdeki ay yayınlarız. Düdük ve muhabbet kuşları meselelerini Engin Abla'ya danışacaksın, muhabette üstüne yoktur. Yağ yaptım ablaya.Timur, okuyucu olanı, mesajlar yanlış yerlere gitmesin. Cheatlerinden yalnızca bir tanesi yayınlanmamıştı. Onu seçtim. Telefon parana yazık oğlum. paranı biriktir, Game Show'a abone ol. Uzun oldu galiba (392 kelime), umarım patron kesmez. A4 olduk ama!

mert@gsmnet.com
Mert "Oldu bu iş" Topçu

SYNDICATE WAR

ERADICATOR

Başlığı görür görmez "ama bu oyununcheat'leri geçen ay yayınlandı ki" diye atlamayın çünkü bunlar version 2.1, geçen aykiler 1.065 (demosu için) idi. Olur öyle. Doom türü oyunların ardı arkası kesilmiyor ama benim de içimdeki vahşet dinmiyor. Bu oyunu da oynamak istiyorum.

\RAGAMUFFIN: Hiç birşeyden etkilenmeme (Alahınız aşkına şu "Invincibility" kelimesini tam Türkçeye çevirsenize -kesin meg'e mektup yazmalıyım ama takma adla)

\ARMS: Silahlar ve cephaneler

\GIFT: Eşyalar.

\FMK: Sağlık, sıhhat.

\OVERDRIVE: Mikroçip.

\BLOAD: Bölüm atlama.

\VICI: Bölüm bitirme.

\DIG: Metafiziksel değişim! Yani duvarlardan geçme.

\SPUTNIK: Harita

\AMOBJECT: Haritada eşyaları da gösterir.

\AIMOVE: Düşman için.....

\GOBBET: Olur mu öyle?

\FRAME: Bana ne frame rate'den.

THE NEED FOR SPEED

Nedir bu oyundan çektiğim benim. Hiçbir oyun cheats köşesinde 3 ay yer almayı başaramamıştır. The Need For Speed'in varlığının bu ayki sebebi Mehmet Emin. Mehmet diyor ki: "The Need For Speed'in normal versiyonunda yeni bir pist keşfettim. Tournament'ta bütün pistleri birinci olunca çıkıyor. Ismi 'Lost Vegas'. Bu pistte Diablo ile 215 mile çıkılıyor ve iki kez yaklaşık 50 metreden düşülüyor. Pist hakkında 'Nobody knows anything about this new track, so you're on your own' deniyor. Tamamiyle karanlık ve hızlı bir pist."
Murat, sen de bu cheat'i bir dene bakalım. Teşekkürler Mehmet.

MOO2

Aşağıdaki kodları ALT tuşuna basılı iken yazmalısınız.
Einstein= Research olayı.
Moola= 1,000 BC
Menio= Bir başka research cheat'i.
Iseeall= Bütün oyuncu ve gezegenleri gösterir.
Allai= Ne düşündükleri hakkında hiç bir fikrim yok.
Score= Oyununuzun puanını verir.
Ldr= Bilmemek değil
Snd= ...öğrenmemek.

RS

Syndicate Wars'u geçen sayımızda Efe "Swars Olamış Be Abi" Mumoğlu açıklamıştı. Ama ben bir türlü ilk bölümden para kazanamadım. MAC'e mektup mu yazsam ne yapsam. Fakat aşağıdaki cheat'I ellerimle denedim. Çalışıyo, sakın beni çalıştıramadım diye aramayın. Delirtmeyin adamı! Dos ekranından oyunu main /m komutu ile başlattıktan sonra oyunun herhangi bir menüsünde iken (görevde değilken tabi) "." Türkçe klavyelerde ise "ç" tuşuna her basışınız tamıtamına 10.000 pound demektir. İstemediğiniz kadar.

Sitting on red, waiting for green
Hundreds of fingers just can't be seen
See young'ns and fogies all fishing for bogies
Pe-rying and probing, interior nostril dis-robing
It's coating of snot, of clingers and black ones
Clinker and eye-teaser, small ones, crowd pleasers
Rock-hard or sticky - we all have a quick picky
Cleaning your beak at the lights
But I once took a census of sex, content and style
And I found, I'm forced to admit, that the *menfolk*
won by a mile.

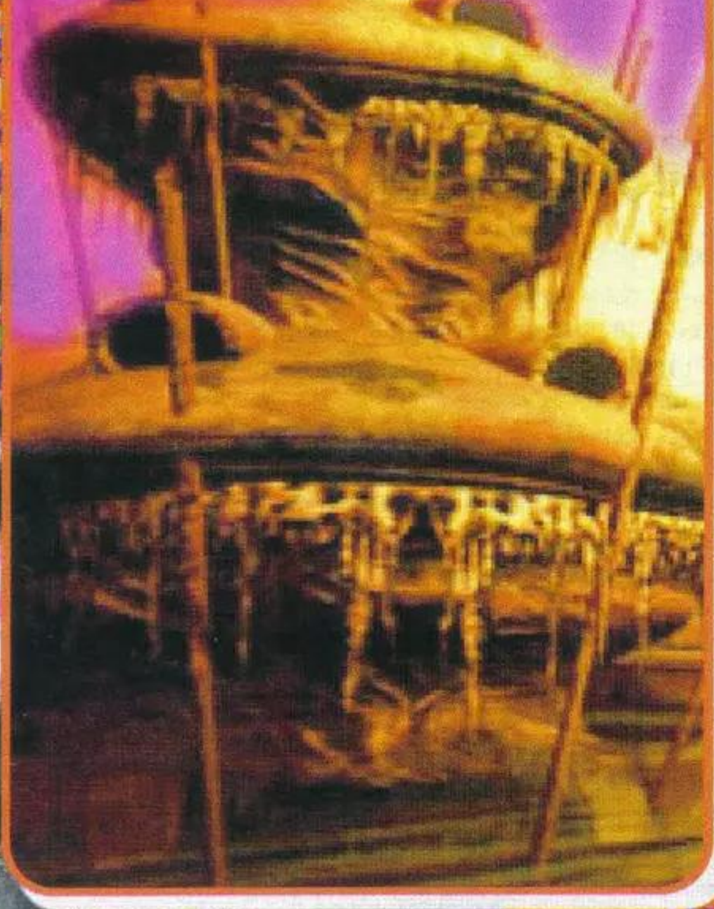
GENESIS

Geçen ay Aykut "Bu ay ismin yazarlar arasında umarım vardır" Güner'in açıkladığı bu oyun için yine Aykut, dergideyken bir ara bana ayaküstü bir şeyler anlattı. Hatırladığım kadarını yayınlıyorum: Mouse'unuzun ucunu adamınızın üstüne getirip "L" tuşuna basarsanız adamınıza (ne oluyordu, unuttum ya) Herşey oluyor!-muş.

MEGADRIVE

Yine geçen ay dergimizde açıklanan bir oyun Megarace 2. Bu cheatler de dos satırından oyunu çalıştırırken "megarace" komutunun sonuna eklenerek kullanılıyor.

SPEED: Daha hızlı, daha hızlı.
MONEY: Yeni oyuna başlarkenki keşiniz: 99.999
MAP: Yarışırken haritayı görebilin
GAME Intro'yu geçelim beyler.
NOLANCE: Lance Boyle'u geçelim beyler.
İyisi mi siz oyunu "megarace speed money map game nolance" komutu ile çalıştırıp bütün cheatleri aktif yapın.



TIPS & CODES

Cem Şeftalicioğlu, geçen ayın hit oyunu Fifa'97 için gönderdiğin cheat'e teşekkürler. Ama Türkçe'ye çevirmeye teşebbüs bile etmemişsin. Çevirseydin Türkçe'ye biz de yapsaydık Copy, Paste kötü mü olur du yani! Umarım denemişsindir. Bu ayın en iyi Okuyucu Cheat'I seçtim cheat'ini.

Menüden Singapur takımını seçip, oyun esnasında aşağıdakileri yazıyoruz:

Kelong: Abbas Saad, Micheal Vana gibi gizli oyuncuları keşfedin.

Laochiao: Quah Kim Song ve Dollah Kassim gibi gizli oyuncuları ..... (mert'in notu, yahu gizli oyuncular dedikleri de Maradona, Rummenige falan olsa bari, yok Quah'mış, Kassim'miş. Aman gizli kalsınlar yani)

Kayu: (ne doğru mu ya?) Hakem maçı iç çamaşırlarıyla yönetiyor.

LTH: Karşı takım kendi kalesine gol atıyor (BJK'li Ali'yi transfer etmek gibi bişey)

Cantona: (hatırlatma be koçum, FB'liyiz demedik mi?) Hani Cantona seyircilere uçan tekme atmıştı, hatırlıyor musunuz?

Menüdeyken de aşağıdaki yazın:

Noway: S-Ligini de seçebilmek.

Bu arada bu cheat'leri yapabilmek için sisteminizin tarihini 29 Feb 1997 yapmanız gerekiyormuş. Cem'cim bu da en sonda mı söylenir yani?!

NECRODOME

"Demek bacaklarımın titrediğini hissettin. ...uyuşmuşluğumu gördün. Demek vurulduğumu anladın. Yere dökülen kanımın bıraktığı izleri bildin ama takip etmedin. Yaraladın ama öldürmedin. ... Her ikisi olabilmek ne zormuş. Bir de tetiği çeken. ...Tetiği çekmek. İntihar etmek. Ama ölmemek. İntihar etmek ve bedelini hayatta kalarak ödemek. Ölmek-Yaşamak. İntihar-Doğum. Bitiş-Başlangıç." (eskiden...)

T tuşu ile text kutusunu görün ve...

excalibur: tüm silahlar.

smallrocks: cephaneler doldu.

Verysmallrocks: Hiç bitmeyecekmiş gibiydi... cephanemiz.

Shrubbery: Tüm ıvır zıvır.

Swallow: Bir tank dolusu yakıt.

Unladenswallow: Hiç bitmeyecek sanıyorduk... yakıtımız.

Rabbit: Shield'lar tekrar dolar.

Igotbetter: Ya da sağlığımız.

Knight: Birbirimizi hiç incetmeyeceğiz sanıyorduk.

Coconuts: Garip ama lineer hareket.

Grail: Meydan bayrağı!

Camelot: Arenayı ele geçirme.

Gimmesomesugarbaby: Tüm silah ve ıvır zıvırlar.

Alreadygotone: Her arena.

Antioch: Düşmanlarımızın hepsini yok etsek (dostlarımızı nasıl ayıracağız?).

WRAITH

Herşey iyi güzel de "uçmak" dediğimiz nedir ki? Kendi hayatımızı uçuramayacaksak, şarkı sözlerinde gezinmek, uçamayanlara bok atmak niye ki. Hepimizi uçmaya davet ediyorum. Herkes gelecek aya kadar kanatlarını hazırlasın. Kimse yanındakinin kanatlarına bakarak kendi kanatlarını yaratabileceğini düşünmesin. Taklit kanatlarla uçamazsınız.Oyun sırasında CTRL-DEL tuşlarına baasınca ekrana çıkan diyalog kutusuna aşağıdaki .... TSVHAH: Bilumum silahlar.TSJME: Padişah macunu.

TSMCG: Bütün anahtarlar. TSTRESOR: Kilitli kapıları açar. TSMOUSE: Bölüm atlatır, hoplatır, zıplatır, sevindirir.

BigBEN

GameShow'u ve haliyle Bigben'i ilk defa okuyan biri iseniz size bir haberim var. Elinizdeki sayı GameShow'un A4 olarak çıktığı ilk sayıdır. Şimdi siz yenisinizdir. Görmüşsünüzdür koca dergiyi kitapçıda veya gazetecide hemen atlayıp almışsınızdır.

İyide hiç düşünmeden ne de aldınız bakiyim bu dergiyi öyle. Sizin böyle bir dergiyi okuyacak kapasiteniz var mı ki ??? Hadi anam hadi başka dergiye, sen kim GameShow okumak kim. Hadi kapatıyoruz. Yeterince tahrik olduysanız keseyim. Ne biliyim bazıları tahrik olunca sarılırlar işe. Bigben öylesine bir köşe. Anketlerde (anket yaptık ta) ya çok seviliyor yada hiç sevilmiyor çıktı. Aslında kapatılsın diyenler daha fazla idi ama ben araya torpil koyup, yani tipik bir Türk gibi işimi hallettim. Öylesine bir köşe demişdim ya, işte öylesine okuyun sizde. Konu bütünlüğü yok ama karakter bütünlüğü var. O da Bigben işte. 1..2..3..4.. Action...

Karanlık, soğuk. Alabildiğine geniş ama şimdi ıssız, göstermelik ana caddenin kıyısında yürümedeyken, seyrderken yağmuru, kara bıyıklı, kuşku bakışlı Erzincanlı bekçiyi bazen bir karakedi yada bir sokak itini, alnının terini, yorulmuş bedenini. Taşırken sabırla, koşar adım kendini parasızlık, kaygı. Her çeşit düşünceyi hep görürsün, hep anlarsın. Bütün bunlar ne, bütün bunlar ne.

Sonunda gece biter, her yer aydınlanır, yine umut peşinde koşturur insanları. Yalnızlık meydanında arkadaş konuşmalar, sahlepçiler, kokoreççiler. Hiç üşümez bu insanlar. Senle konuşan sonra koşuşan, selam vermeden giden, en güzeli yazdır bahardır ve gündüzdür diyen, ve üşüyen ve düşünen bulaşıkçı bir kadın, onlar hep söylerler "Ne yapalım ekmek parası". Yaşamanın karşısında hiç durmayan zaman ve insanları çoşturan kırmızı ışıkları. Hep görürsün bunları, hep anlarsın bütün bunlar ne bütün bunlar ne...

Yukarıdaki şarkı sözünü yazan kişinin Amerika'da klip çekebileceğini hayal edebilir misiniz? Hayal edebilir misiniz ki bu kişi en ünlü terzilerden giyinsin, en son model arabalarda dolaşsın ? Hiç düşünebilir misiniz ki bu sözlere ait şarkıyı her Kral TV'yi açtığınızda dinleyebilesiniz? Peki, bu şarkının Burger King Top 10'de haftalardır listelerde 1 numara kaldığını hiç hayal edebilir misiniz? Edemezsiniz ve etrafta bu kadar çürümüşlük var iken de edemeyceksiniz zaten.

Neden edemeyeceğinizi size söyliyeyim : Çünkü bu sanatçının şarkıları (ve onun gibilerinin), sözleri sizleri düşünmeye iter, kıpırdanmanıza bazı yanlışlıklara tepki göstermenize yol açar. Yukarıdakiler ise bunu istemez. En korktukları şey budur onların. Zamanında Amerika'nın düştüğü hatayı yapmak istemezler. Salarlar etrafa Kral TV'yi, Cart TV'yi şunu bunu ve gencecik insanların beyin hücrelerini teker teker öldürmeye başlarlar. Fakat Bulutsuzluk Özlemi gibi gruplar bu yolda kendilerini ortaya koymuş gruplardır. Zaman gelmiş bir şarkı sözü için 6 ay beklemişlerdir. 1 saatte 4 şarkı sözü yazanlara duyurulur... Herkesi ama herkesi Bulutsuzluk Özlemi'ni desteklemeye çağırıyorum. Herhangi bir albümlerini alın. Beğenememenize olanak yok...Garanti benim...

Bir dakika, bir dakika, şöyle bir çelişkide yok değil hani. Herkesin Bulutsuzluk Özlemi dinlediğini düşünsenize. Herfilerin çok paralar kazandığını. Ne olacak o zaman, adamlar çektikleri bütün acıları untacaklar. Bir albüm için 2 yıl beklediklerini, Ibanez bir gitar veya Tama bir bateri almak için borçlandıklarını unutacaklar ve haliyle bu durum müziklerine de yansıyacak. Ne "Karanlık, Soğuk" nede "Sözlerimi Geri Alamam" gibi besteler çıkmayacak. Yapımcılar müziklerine müdahale etmeye başlıyacaklar falan filan. Aman aman vazgeçtim. Sakın desteklemeyin. Bana kalsın Bulutsuzluk, siz dağıtmayın bulutları göremediklerimi ben tahmin edebiliyorum zaten. Aman derim.

Sevgili Arkadaşım Metin'e...: Sakın Metin aman sakın ve sakın saflığının yok olmasına izin verme. "I THOUGHT I KNEW IT ALL"

KUSMUK : http://www.gsmnet.com adresini geziniz gezdiriniz.

KUSMUK 1 : Mertim zayıfım... Zabanim unutkanım, Eminim patronum, Enginim Ablamın (O ne be), Serkanım salağım, Macim aman derimim, Leventim FRPem, Muhammedim niredeyimim, Ebrum karım, Uğurum eski dostum, Bülüm kasanım, boynum ağrıyanım...

See'ya next time, we love'ya istanbul. Goodnight. Thank youuuu

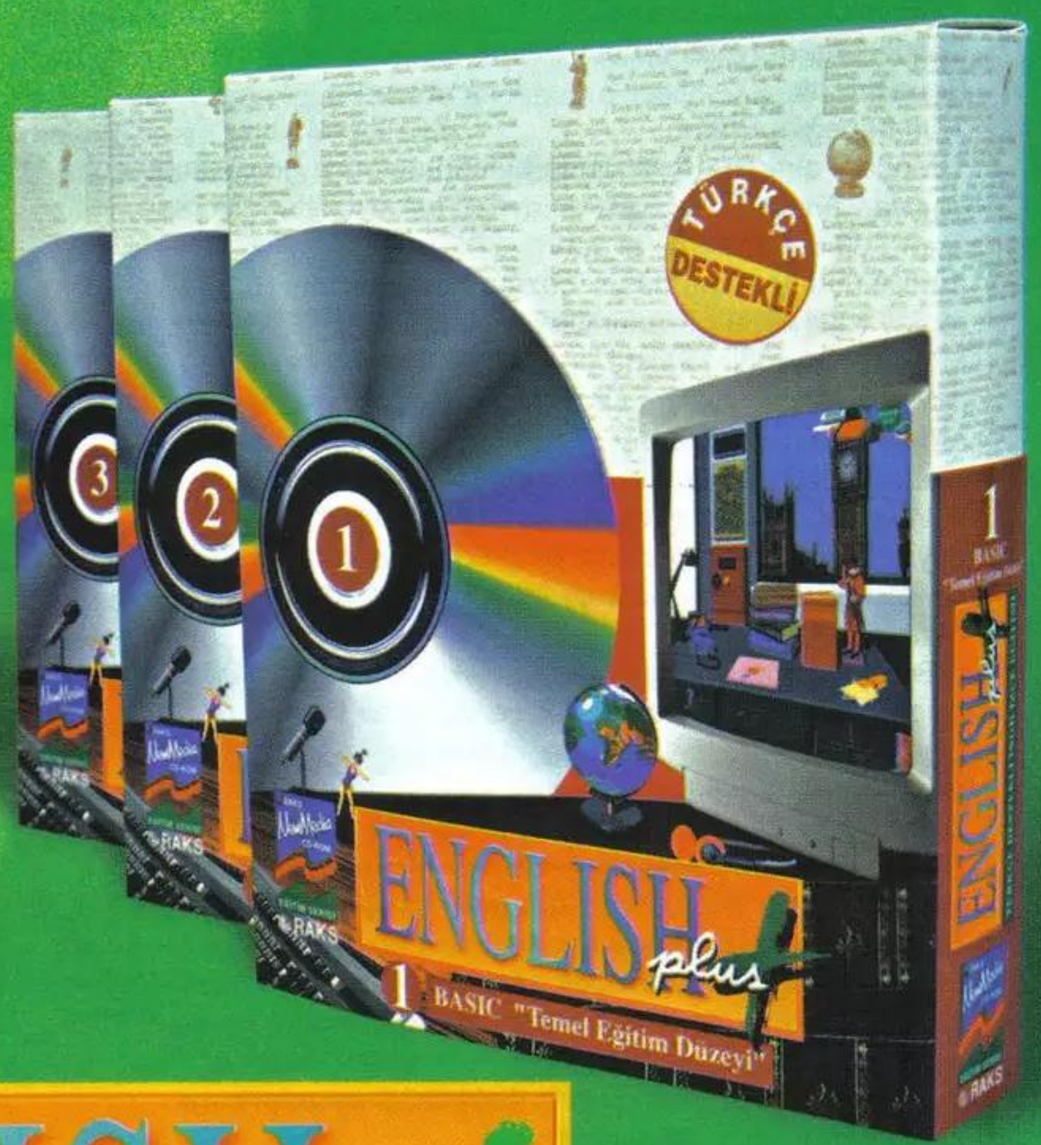
"Let's Start" ile başlayanlar bilirler
İngilizce eğitiminde
en doğru adımlar
ENGLISH PLUS serisi ile atılır...

2. adım Basic

Türkçe Destekli

CD ROM teknolojisiyle İngilizce eğitimi

- Tüm diyalogların Türkçe tercümesi.
- Dilediğiniz an yararlanabileceğiniz Türkçe sözlük, Türkçe gramer kitabı ve Türkçe yardım menüleri.
- 7000'i aşkın sözcük ve deyim.
- Etkileşimli diyaloglarda kendi sesinizi kaydedip dinleme, orjinali ile karşılaştırma imkanı.
- Her CD'de 120 saatten fazla etkileşimli eğitim olanağı.
- Kullanılan tüm sözcük, cümle ve deyimlerin gramer özellikleri.
- Alıştırma ve testler.
- Gerçek video görüntüleri, animasyonlar, İngilizce oyunlar.



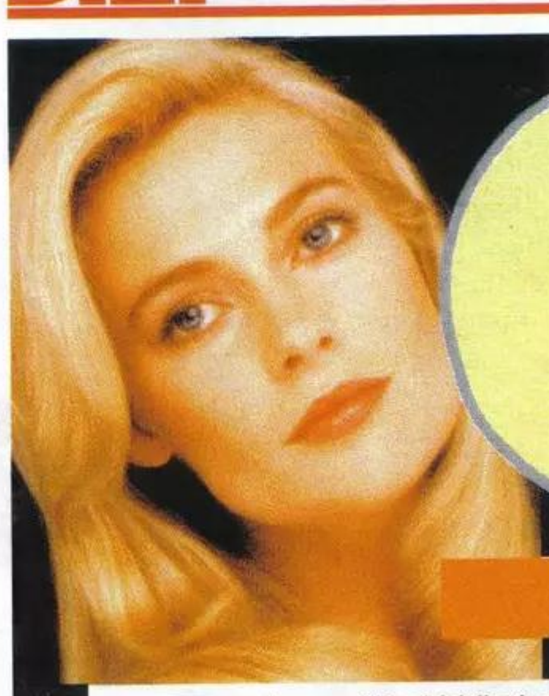
RAKS NewMedia CD-ROM
EĞİTİM SERİSİ
RAKS

ENGLISH plus

Tel : (0-212) 213 06 23
Fax : (0-212) 213 06 30

Ana Dağıtıcı:
3P Bilgisayar San. Tic.
ve Danışmanlık Ltd. Şti.
Esentepe Cad. No:10/1 80300
Mecidiyeköy İstanbul
Tel: (212) 212 36 57
Fax: (212) 212 36 63

Ayrıca tüm Raksotek Mağazalarında
Merkez: (212)886 62 76/77•Fax:(212)886 6380•Ankara: Maltepe Migros (312)232 2610•Gima (312)413 13 88•İstanbul: Ortaköy (212)260 79 18 • Bahçeşehir Migros (212)669 27 71 • Galleria Migros (212)661 36 05 • Göztepe/Soyak (216)317 67 23 • Maslak Migros (212)285 42 32 • Şişli YKM (212)296 34 18•İzmir: Alsancak (232)464 34 07• Bornova Kipa (232)373 7159 • İletişim (232)463 23 03•Karşıyaka (232)323 10 75• Tansaş (232)370 52 08•Bursa:Sönmez Migros (224)261 10 06• Altıparmak (224) 223 06 03•Kumluk (224)257 06 19• Gima (224)220 73 39• Adana: (322)453 24 27• Antalya: (242)241 74 41• Konya: (332)235 86 54•Mersin:YKM(324)238 10 85• Eskişehir:(222)230 92 32• Denizli:(258)263 07 20•Kuşadası:(256)614 65 15•



ENGİN abla

Alooo... Yeni birileri var mı aranızda? Yoksa eskilere bir tek sözüm var battık. Ne, var mıymış ohhhhh!.. Efendim bizi bilen biliyor, bilmeyen arkadaşlar için söyleyelim. Hardware - Software herhangi bir sorununuz olunca bana yazıyorsunuz. Ben de mektuplarınızı cevaplayıp, dertlerinize derman oluyorum. Hadi hemen yazın yoooo önce dergiyi bitirin. Haydi mektuplara bakalım:

Pek şeker Engin Abla;
Bu sana ilk mektubum fakat son olmayacak. Hatalarım olursa affetmen dileğiyle sorularıma geçiyorum:
1-Modem almayı düşünüyorum. 100 - 150 $ civarı ne alabilirim?
2-2MB ekran kartı hangi çözünürlük ve renk sayısını destekler?
3-S3'ü anladık da, 64, 64V+, 65 gibi ibareler ne demek?
4-8 MB Pentium 100 1MB ekran kartı olan bir bilgisayarda MPEG'leri ne kalitede izlerim. Full ekran kare atlamadan izlemek için nasıl bir konfigürasyon lazım?
5-Arkadaşımla bilgisayarlarımızı bağlamayı düşünüyoruz (seri kablo ile). Bu kablonun fiyatı nedir? Nereden bulabiliriz? Uzunlukları en fazla ne kadar olur? Null modem daha mı iyi olur? O ne?
Dertlerime derman olman dileğiyle, sevgiler
Emrah Irzık
Tatlı bebeğim Emrah;
1-Modem alırken göz önünde bulundurulması gereken bir çok şey var. Ama max 150$'a en uygun ne alabilirim diyorsan, Supra 33.600 internal al derim.
2-800X600 ve daha düşük çözünürlükte 32 bit (16.7 milyon renk), 1024X768 çözünürlükte 16 bit (65000 küsür renk) ve 1280X1024 çözünürlükte de 8 bit (256 renk) destekler.
3-Model noları diyelim. Örneğin 64, 64 bit olduğunu gösteriyor ama 65, 65 bit olduğunu göstermiyor (o da hardware mpeg destekliyor mesela). Karışık işler yani.
4-Mpeg hardware'i olmayan bir bilgisayarda mpeg seyredebilmek için mutlaka bir programa ihtiyacın olacak. Böyle bir konfigürasyonda Softpeg adlı programı kullanarak mpeg oynatabilirsin.
5-Seri kablo ucuz bir şey (5 metrelik seri kablo 1.500.000 civarında bir şey) ve de çok kullanışlı ama fazla uzun olamaması en kötü yanı (ben 14 metreyi denedim, çalıştı). Null modem zaten seri kablo ile aynı şey.
Uçsuz bucaksız çöl ortasındaki nadide çiçeğimiz, bulunmaz Hint kumaşımız, saygıdeğer Engin Ablamız;
Siz bizim için Win'95'den de, oyunlardan da daha önemlisiniz. Sizin köşenize yazmak bizim için şereflerin en büyüğü (yağcılarda inecek var). Biz lise son sınıfta okumakta olan ve üniversiteye kapak atmaya çalışan iki arkadaşız. İkimiz de bilgisayar hastasıyız. Sorular:
1-Windows 95'e yeni geçtik. Eski DOS oyunlarımızı çalıştıramıyoruz. İmdaaaat!
2-BPS'nin açılımı nedir?
3-Mektubu yayınlayacak mısın?
4-Aptiva'ya CD-Rom sürücüyü 2. Harddisk olarak tanıtabileceğimizi duyduk, doğru mu? Diğer bilgisayarlarda da bu olayı yapabilir miyiz.
5-4X+Y+8.8Q=? (X,Y,Z ER m,n) bu ne yaaaa....
6-Mektubu yayınlayacaksın değil mi?
Herkese selamlar...
Mustafa Evren 'Adım Yeter' Aslankaraoğlu
Recep 'Benimki de Yeter' Gök
Afacan yavrularım Mustafa ve Recep;
1-Açılışta 'Starting Windows 95' yazarken F8'e basıyorsun. Çıkan menüden 'önceki dos sürümü' seçeneğini seçiyorsun, o kadar.
2-Bit Per second yani saniyedeki bit sayısı.
3-Hayır.
4-Duyduğun doğru ama bunun Aptiva'ya özgü bir özellik olduğu yanlış. Tüm bilgisayarlarda CD-Rom'u 2.harddisk olarak bağlayabilirsin.
5-Bilemem (hayır, bilen bir kişi değilim).
6-Belki...

Merhaba dünyanın en zeki ablası Engin Abla;
Dünyada ilk kez Engin Ablanın köşesine bir cevap mektubu yazmanın onur ve kıvancını yaşıyorum. Kasım sayısında yayınladığın mektubumda sorduğum soruların çoğunun haddinden geldim ve sana bir cevap mektubu yolluyorum. Olur ya bu sorunlardan başı yanmakta olan okuyucular varsa yol göstermiş olurum.
Makinedeki kilitlenme olayının çözümünü ana kart ve işlemciyi değiştirerek kurtuldum. Divide Overflow'u da yukarıdaki yöntemlerle öldürdüm. Quake'ın disket versiyonunda sesler var sadece gerekli hafıza ayarını yapmak gerekiyor. DX4-100 yerine Pentium aldım. Şimdi yeni soru makineyi Pentium'a upgrade ettikten sonra enderde olsa kilitlenmeler oluyor. Ancak setup biostan 'CPU INTERNAL CACHE' ı disable edince bu sorun ortadan kalkıyor. Teknik servise götürdüm onlarda sorunun CPU'dan kaynaklandığını söyleyip değiştirdiler. (Bu arada CPU 100 Mhz AMD-K5) Ancak hiçbir işe yaramadı. Onlar tekrar değiştirdiler. Yine işe yaramadı. Artık pes edip bana AMD-K5 CPU'larda genellikle bu tür sorunlar çıktığını ve Aralık ayının 15'ine kadar bekleyip (o zaman gelecekmiş) Intel Pentium 120 almamı önerdiler. Sence gerçekten de 5 serisinde bir üretim hatası olabilir mi?. Jumper ayarlarında olabilir mi?
Mektubuma sana sataşan bazı mahlukatlara ayaklarını denk almalarını önerip son veriyorum. Hoşça kal.
Celal Karademir
Sana da merhaba, dünyanın en şirin çocuğu;
Sorunlarını çözmüş olman beni çok sevindirdi. Sorunlarından kurtulmuş olmanda en ufak bir payım varsa inan çok mutlu olacağım. Ufak bir pürüz kalmış herhalde. Gel onu da beraber çözmeye çalışalım:
AMD K-5 CPU ların bazı mainboardlarla uyum sorunu var. Çözümü ise çok basit. CPU bus clock 50 Mhz, multiplier ise x2 olacak (jumper lardan ayarlanacak). Tabii ki en sağlıklı yöntem, bilgisayarı sana satan firmanın mainboard'ını değiştirmesi. Yardımcı olabildiysem ne mutlu bana.
Lafı geçmişken söyleyeyim (sonra unuturum falan), bana sataşan mahlukatlar başlarına geleceklerden habersiz zavallılar sadece. Fazla kafanızı yormayın, vaktinizi harcamayın (o zaman zarfında bana mektup yazabilir veya e-mail atabilirsiniz).

Sevgili Engin Abla,
Adım Ahmet. 11 yaşındaki bir dinleyiciniz (pardon okuyucunuz diyecektim) im. 16 MB ramlı bir Pentium 133'üm var. Lafı kısa kesip sorularıma geçmeyeceğim çünkü sorularım çok az. Ayrıca hem can sıkıntısından hem de yazmış olup senle dertleşmek, konuşmak için (Burası ne köşesi !). Tamam tamam yüzünü asma hemen canım ablam işte sorularım.
1-Windows 95'te DOS tabanlı oyunları çalıştırırken (MS-DOS Komut isteminde bile) bazı sorunlar çıkıyor. Bunları nasıl önleyebilirim?
2-Neden benim çok sorunum yok? Neden sana ancak 1-2 soru sorabiliyorum? Neden senle kısa konuşmak zorundayım?
3-Nasıl böyle güzel bir dergi çıkarabiliyorsunuz?
Sorularım burada bitti. Sizin bir aboneniz olarak mektubuma son veriyorum (canım ablam).
Ahmet 'Dertsiz Vatandaş' Gençoğlu
Ahmet'im n'aaptın öyle;
Canavar gibi bir bilgisayarın var, derdin de yok (az var diyelim, o kadar olur). Otur paşa paşa oyun oyna.
Neyse bakalım bakalım neler yazmışsın;
1-Ahmet ile Recep'in mektubuna verdiğim cevap sana da derman olacaktır.
2-Arada sırada olur öyle, takılma devam et en iyisi.
3-Bilmiyorum ama isteyince oluyor işte.
Güzeller güzeli Engin 'Kurban olsunlar sana' Abla Naber Abla. (Giriş düşünüyorum çaktırma sırıt)... Sen gönlümün Best Model'i hatta Miss Universe'sisin.
Bilgisayarım ile ilgili soruları cevapsız bırakmayacağına, sorunlarıma bir Florance Nightingale şefkatiyle yaklaşacağına eminim. Emin olduğum için sorularıma geçiyorum. (Emin olmasam yağ çekerdim anlamında) (Sormadan söyleyeyim düşüne düşüne bu girişi buldum).

BIR DERDİNİZ OLURSA ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

Vazgeçtim; sorulara geçmeden önce bilgisayarımın konfigürasyonunu vericem... Öhö Öhöö... nacizane bilgilerimi size sunacağım (nede olsa ilk mektup. Kibar olmak lazım). 486 DX2-66 Mhz CPU 8MB Ram 540 MB HDD, 6X CD-Rom 16 bit stereo ses kartı, Windows 3.1 DOS 7.0
1- Buraya kadar okuduysan bende bir ses kartı olduğunu anlamışsındır. Senin gibi zeki bir abla da sorular kısmına girişin ses kartıyla yapıldığına bakarak sorunun ses kartıyla ilgili olduğunu anlar.
Sende de ses kartı olduğuna göre adım adım takip et bakalım;
*** Dos'tan oyun directory'sine gir, oyunu çalıştır (burada seni bağlamıyorum hangi oyunu istersen çalıştır.**
*** Aa..aaa Sound setup error verdi (Sorunun gelişimi açısından sende de olmak zorunda).**
*** Oyundan çık, Windows'a gir (3.1). Control Panel'den drivers'i çalıştır. Ses kartının setup'ına bak. I/Q adress 220H olmuş... ulan geçen sefer 250H dı. (Sende öyle olmuyor değil mi?)**
*** Soru neymiş?**
Sorunun notu: Aynı ses kartından bir arkadaşımda var. C:\'de ESSUTIL diye bir directory varmış. Bende yok. Niye yok? Bu arada ses kartını ben monte ettim ve ben installadım. Acaba yanlış bir şey mi yaptım?
2-Elimde 6xcd-ROM var, CD-Player yok. Ama müzik dinleme hakkım var. Biri olup öbürü olmayınca CD-ROM'dan müzik dinlemek gerekiyor. CD-ROM Windows içinde yazı veya çizimle uğraşırken çalıyor da, oyun oynarken arka fonda dinlemek istersen basen oluyorsun (kibarız ya). Dos'a düşüp oyun directory'sine girince müzik susuyor (Dos'a düşerken kafasını mı vuruyor?). (Hem arkadaşın bilgisayarında böyle bir durum söz konusu değil. Fesatımdan çatlıycam ya!)
3-Bilgisayar var, Dos var, 8 MB Ram var (TV falanda var ama konuyla alakası yok), ona göre EMS olmalı...Eee...Tie Fighter gibin oyunlarla hep EMS'den yiyo. Tie yazınca 573K Main, 896 EMS Required yazdığına göre EMS onu aç mı bırakıyor? Tie install'da mucizevi bir biçimde 565K Main memory'e sahip olduğumdan bahsediyor. Config'de Himem.sys ile ilgili satırın altına DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 4096 diye satır eklediğimde, bilgisayarı her açışımda 'EMM386 Active, EMM386 Not installed-protected mode software already running' uyarısıyla karşılıklı kesişme pozisyonu alıyoruz. Bu bağlamda EMS yemek veriyor da Tie hasbam mı beğenmiyor? (config ve autoexec dosyalarımı ekte gönderdim)
4- Arkadaşta (demin bahsettiğim değil) W95'in sıkıştırılmış CD'si var (Türkçe). Onu alıp yüklemeyi düşünüyorum, herhangi bir problem çıkar mı? 95'i yükledikten sonra W3.1'i silmesem olur mu? (Köklerden ayrılma ama yine de kesinkes kopamama durumu) EMS ve ses kartıyla ilgili problemlerim 95'i yükleyince son bulur mu? (Hani W95 her şeyi tanıyor ya)
5-Bir sorunumda smartdrive; Bilgisayarcıdan aldığım oyunları benimki yüklemeyince geri götürdüm. Adam smartdrive yaptı ve oyunlar yüklendi. Onda çıkan yes'li no'lu ekranla benimki (her iki anlamda da) farklı, neden? Benimkinde (istediğin anlama çek) A, B, C sürücüleri için sırasıyla; read cache: yes, yes, yes; write cache: no, no, yes; buffering: no, no,no; yazıyor. Bu yes'li no'lu ekran ne?
6-Mikro işlemci upgrade yaptıracağım. Yaptıracağım da piyasa ne alemde onu bilmiyoruz. 4x100, Pen75, Pen100 upgrade'leri arasında ne kadar fark koyar? Hangisinin performansı fiyatla orantılı olarak daha doyurucu olur? (Bilgisayarım IBM Aptiva 913)
*** Sorun çok yer az * Engin Abla'nın sayfa sayısı artsın * A4 olsun * Zam yapılabilir * Serkan gözlüğünü aramaya gitsin (Muhtemelen kaybolur) * Boşalan sayfalara Engin Abla konar (Her şeyi ben mi akıl etmek zorundayım) * Amiga köşesi olmasın * İnternet olsun * Yeter**
İbrahim 'İlk ama son mektup değil' DEDEOĞLU
Kadersiz bebeğim İbrahim;
Maşallahın var vallahi. Mektubu ilk gördüğümde herhalde birisi bana kitap göndermiş dedim. Maşallah, üşenmeden yazmışsın, sormuşsun, bize de çok konuşmadan cevaplamak düşer.
1-Ses kartının disketlerini bul, bir daha install et (dos ve win'de). Sorunun hallolacak.
2-Ses kartını install edince bu da düzelecek.
3-Belki daha önse bin kere falan söyledim ama tekrar söyleyeyim; memmaker yap.
4-Win95 her yönü ile muhteşem bir işletim sistemi. Aynı zamanda bu tip dertlerin en büyük dermanı. Herkes kesin kullanmalı (Bill Gates dayım falan olmuyor).
5-Vallahi ne sormak istediğini anlamadım.
6-Senin makinen ancak IBM tarafından upgrade edilebilir ve hemen hemen toplama bir pentium fiyatına mal olur. Yine de sen bilirsin.
İsteklerinin büyük bir kısmını bu sayımızda zaten görüyorsun (yani bir aksilik olmazsa şu anda görüyor olacaksın). Zavallı Amigacılar'dan ne istiyorsun. Bırak Zebani ile üç beş kişi (zaten kaç kişi kaldılar ki?) kafa kafaya verip ööööyle takılsınlar.
Uyku gözlerimden akıyor. Göz kapaklarımı açık tutan küdamlar greve gitti. Lütfen herhangi bir yerde takılırsanız çekinmeden, üşenmeden mektup yazın yada e-mail atın.
Uyku gözlerimden akıyor demişmiydimZZZZzzzzz!!!!!.....
☒ENGİN 'NEREDE BENİM ÇİZGİLİ PİJAMAM' ABLA

ŞİŞLİ AMİGA CENTER
PC / AMIGA & CD-ROM
OYUN-PROGRAM-TAMİR-ALIM&SATIM
! DAHA UCUZU YOK !

450 DİSKETLİK CD-OYUN ARŞİVİ 55$

CD OYUN : 18$

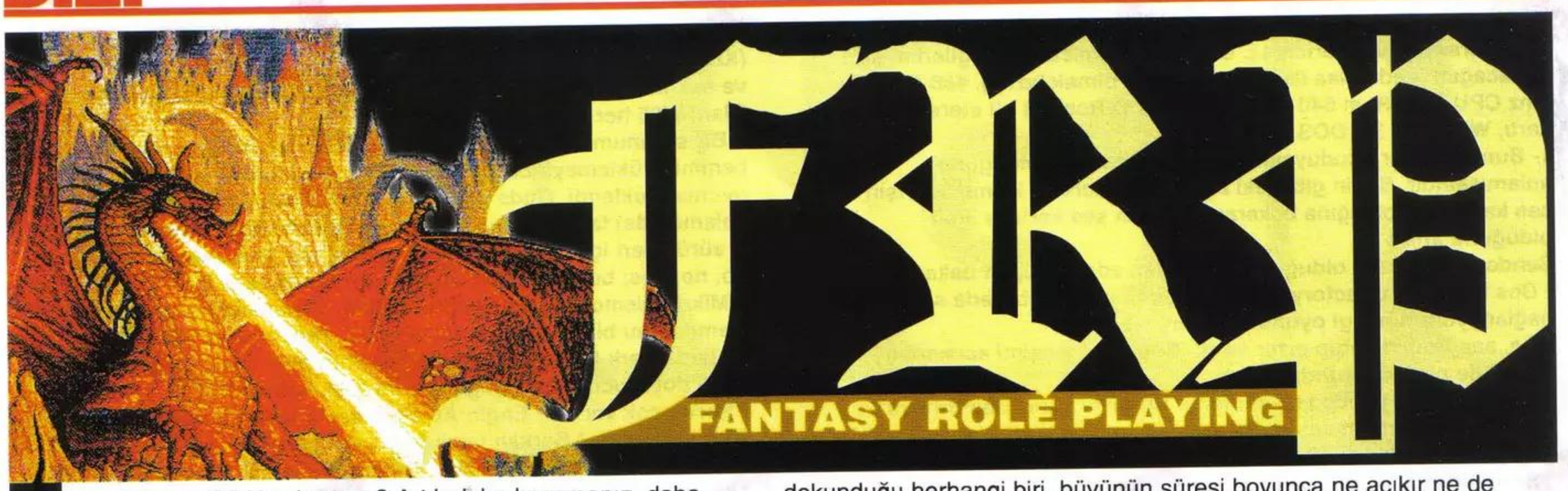
☺ SON ÇIKAN AMIGA, PC, CD-ROM OYUNLARI, EN İYİ VE EN YENİ OYUNLAR
☺ PC, AMIGA, CD-ROM ALIM & SATIM VE TAMİRİ, OYUN VE PROGRAMLARI
☺ BİLGİSAYARINIZ İLE İLGİLİ HER TÜRLÜ YAN ÜRÜN VE AKSESUAR
☺ HER TÜRLÜ BİLGİSAYAR SATIŞI, TAMİRİ UPGRADE'LER VE YAN ÜRÜNLERİ

Tel: Adnan Birim
(212) 2317547
(212) 2251840

BİLGİSAYARCILAR TOPTAN OYUN SATIŞI

Dericiler Sok. No: 123/A Pangaltı - Kurtuluş - İstanbul

TARİF: Harbiye Ziraat Bankası yanındaki sokağın alt caddesinde bulunan 'Türk Petrol'ün solundaki toprak yoldan çıkınca veya Kurtuluş Caddesine girişte, soldan ikinci sokak 'Seymen Sokağı'na girip, sokağın bitiminden sağa dönünce kolaylıkla gelinilebilir.



Eee?? Nasılız ama? Artık daha kocamanız, daha çok şey içeriyoruz. Mutluyum, mutlusun, mutluyuz! Yahu, daha derginin A4 çıkmasına 3 hafta var ve ben dergi çoktan çıkmış gibi yazılar yazıyorum. Tabi derginin yeni şeklini göremediğim için de bu bayağı zor oluyor ama herneyse. Kısaca FRP köşesi artık daha çok şey içericek...

Ufak bir ayrıntı da olsa, artık yeni yıla da girdik (Daha 3 hafta var ama...). Hepinizin yeni yılı kutlu olsun FRP okurları. Size sorunsuz sınav dönemleri ve bol FRP'li yepyeni bir yıl diliyorum...

Şimdi gelelim bu ayın içeriğine. Mektuplar, yeni büyüler ve yeni büyülü eşyalar.

Yalnız bunlardan evvel herkesden özür diliyorum. Özür diliyorum çünkü aşağıdaki gibi bir şey yazmak zorunda kaldım. Alttaki paragrafı isteyen okusun, isteyen okumayıp direk alttaki büyülere dalsın.

Marmara Üniversitesi İşletmede Okuyan "Zartroxan" ya da diğer adıyla Mehmet. Benimle alıp veremediğin bir şey varsa veya bana gıcık oluyorsan bunu bana açıkca söyle, bunu arkamdan yapma. Bir arkadaşımı telefonla arayıp ona "Muhammed hala fotokopi çekiyormu?" diye sorduğunu ve onun ağzından bana karşı kullanmak için laf almaya çalıştığını bilmediğimi de sanma. Hızını alamayıp Mageler'e ve Forgotten Realms'a ölüm diye de yazmışsın...Yaşasın Paladinler, yaşasın Knightlar, yaşasın Dragonlance demişsin. Şahsen bu konuda ne yazacağımı bilmiyorum. Şu ana kadar Ravenloft, Darksun, Dragonlance ve Planescape hayranı birçok insanla tanıştım ve birçoğunun da mektubunu aldım ama hiçbiri sevmediği diğer bir setting'e laf atma gereği duymadı. Herkes istediği setting'i oynamakta özgürdür. Hiç kimsenin buna karışmaya hakkı yoktur, bu bana göre çok çocukça ve komik birşeydir ama hala bazıları vardır ki ısrarla "Benin babam senin babanı döver" misali davranmaktadır?!?

1. Seviye Büyüler:

Corpse Visage (İllusion, Necromancy) Wizard's Handbook:
Range: Touch
Components: V,S,M
Duration: 1 round/level
Casting Time: 1 round
Area Of Effect: Creature touched
Saving Throw: Neg.
Bu büyü büyücünün veya dokunulan başka bir kimsenin yüzüne çürümüş, korkunç bir ceset görüntüsü verir. Bu büyü o kadar korkunçtur ki, düşmanlar bunu gördüğü zaman grup süpriz olma zarına +2 ekler. Intelligence'si 5 veya üstü olan ve 1 Hit Dice ve altı olan herkes (veya diğer bir deyişle 1. seviye ve altı) bu korkunç yüzü gördükleri zaman bir saving throw atmak zorundadır. Tutturamazlarsa korku içinde, öcü görmüş gibi 1d4 round kaçarlar. Buna grubun diğer elemanları da dahildir. Eğer gruptan başkalarıda büyücünün yüzüne bakarlarsa bu büyüden onlar da düşmanlar kadar etkilenirler.
Büyünün materyali ölü birinden alınmış kumaş parçası ve bu kumaşın üzerine de değişik renklerle işaretler yapılması gerekiyor.

Protection From Hunger And Thirst (Abjuration) Wizard's Handbook:
Range: Touch
Components: S,M
Duration: 1 day/level
Casting Time: 1
Area Of Effect: 1 creature
Saving Throw: None
Bu büyü sayesinde büyücü veya onun dokunduğu herhangi biri, büyünün süresi boyunca ne acıkır ne de susar. Büylece o kişi McChicken, Double Whopper menü veya Pepperoni&Mantarlı pizza yiycem diye hergün hergün milyonlar bayılmak zorunda kalmaz, parasını diğer sosyal etkinlikler içinde kullananabilr. En çok haftasonları ve arkadaş toplantılarında yapılır. Materyali bir kap su ve kurutulmuş bir et parçası.

2. Seviye Büyüler:

Choke (Necromancy, Conjuration/ Summoning) Wizard's Handbook
Range: 30 yards
Components: V,S,M
Duration: 1 round/level
Casting Time: 2
Area Of Effect: One creature
Saving Throw: 1/2
Choke sayesinde büyücü, bir kurbanın boğazında hayalet eller oluşturur. Kurban human, demihuman veya humanoid olmalıdır. Hedef en fazla 30 yard uzakta olabilir. Eller kurbanın boğazını sıkar ve her round 1d4lük zarar verir. Eğer başarılı bir saving throw atılırsa bu zarar yarıya düşer.
Materyali ise düğüm atılmış bir mendildir. Bu düğüm atılmış mendili kurbanınızın gözleri önünde evirip, çevirip sıkarsanız zavallıcık her round aldığı zararın dışında birde Thacosuna -2 penaltı alır.
Choke, dişpel magic veya bunun benzeri bir büyü ile süresinin bitiminden önce de yok edilebilir.

5. Seviye Büyüler

Ironguard (Abjuration, Alteration) Forgotten Realms Adventures
Range: Touch
Components: V,S,M
Casting Time: 5
Duration: 1 round/level
Area of Effect: One creature
Saving Throw: None
Bu benim en çok sevdiğim 5. seviye büyü. Bu büyü sayesinde büyücü veya dokunduğu başka biri büyücünün seviyesi kadar round bütün metal şeylere karşı bir tür dayanıklılık kazanır. Yani metal barların arasından geçebilir (Terminatör 2 de ki gibi) ve hiçbir normal metal silah ona zarar veremez.
Normal silahlar büyücünün içinden geçer ve hiç zarar vermez ve büyülü silahlar da sadece ve sadece artıları kadar zarar verirler. Yani Long Sword +3 sadece 3 hplik bir zarar verir. Bir kısıtlama var ki, ısıtılmış, soğutulmuş veya üzerine zehir sürülmüş silahlar büyücünün içinden geçsede normal sıcak, soğuk veya zehir etkilerini gösterirler. Eğer bu halde birine saldırırsanız, o kişinin ACsini hesaplarken metal zırhını işin içine katmazsınız ama sadece yumruk, tekme, ısırma ve çimdik gibi saldırılarda bulunabilirsiniz. Ve ufak bir ayrıntı daha. Iron Guard sizi maalesef Blade Barrier dan koruyamaz ve artık nasıl olur bilmiyorum ama büyünün bitiminde metal birşeyin içinde bulunma gafletinde bulunursanız direk zortu çekersiniz.
Bu büyünün en garip noktasi ise hem Abjuration hem de Alteration sınıfına girdiği için Abjurer (Abjuration specialisti) ve Transmuterlar (Alteration specialisti) tarafından kullanılamıyor olması.

Shroud Of Flame (Evocation) Forgotten Realms Adventures
Range: 10 yards
Components: V,S,M
Duration: 1 round/level
Casting Time: 5
Area Of Effect: One creature, size L or smaller
Saving Throw: Neg.
Diğer adı "Trollkiller" olan bu büyü bir yaratığın bir anda alevler içinde kalmasını sağlar. Tost olan yaratık her el saving throw atar. Eğer ilkinde tutturursa büyüden hiç zarar almaz. Aksi takdirde ateşlerden 2d6 hplik zarar alır. Her round yeni bir saving throw atılır ve bunlardan biri tuttuğu anda alevler söner ve büyü biter.
Tost olurken hedefin üzerindeki her türlü yanıcı madde de yanar. Eğer tost olan bir büyücü ise ona gelecek hayatında başarılar dilerim. Büyülü

Muhammed
'Nierdre'
Dabiri
E-Mail: Nierdre@ibm.net
Adres:
İskele Yolu Sok,
Somuncu Apt. No:14/6,
81070, Suadiye/İSTANBUL

eşyalar ise ateşin etkisinden kurtulmak için birer saving throw atmak zorundadırlar.
Kurbanla yakın münasebet içinde bulunanlar, yani 10 feet kadar yakınında olanlar da alevlerden 1d4lük zarar alırlar ve üzerlerindeki yanıcı eşyalar da tutuşmaya başlar.
Oldulça sıcak bir büyüdür ve materyalleri ise kız kovalayanların içinden çıkan beyaz yanıcı toz, fosfor ve örümcek ağıdır.
Ve sırada, gizemli dünyanın müthiş silahları...

DemonBane (Magister):

Experience Point Value: 4000
Gold Piece Sale Value: 20000
Efsaneler kaynağı belli olmayan çok renkli bir kılıçtan bahseder. Bu kılıç büyük Paladin Nord tarafından Citadel Of Conjurers'i yok etmek için yapılan savaşta kullanılmıştır. Ve efsane derki, Nord kılıcı 'DemonBane'in gücü ile birçok Succubi ve Glabrezu yok etmiş ve Demon-Lord Ndulu'nun bu boyutu kaçarak terk etmesine sebep olmuştur.
Kılıç adını bu savaştan sonra almıştır. Nord Citadel Of Conjurers'ı yok ettikten kısa bir süre sonra ortadan kaybolmuştur.
Efsanede yazıldığına göre, savaşın ertesi günü Nord'un kalesi yok olmuş ve tek bir taşı bile kalmamıştır. DemonBane'in de şu anki yeri de bilinmemektedir.
Normalde +3lük bir bastard sword olan DemonBane, demon ırkından herhangi bir yaratığa karşı kullanılırken +5lik bir kılıç haline geliyor. Aynı zamanda bir demon'un 60 feet kadar yakınında iken mavi bir ışık saçıyor.
DemonBane'i tutan bir kişi, ki bu kişi mutlaka good alignmentli bir Fighter veya onun bir subclass'i (yani swashbuckler, cavalier gibi) olmalıdır, demonların yaptığı tüm Enchantment/Charm büyülerine karşı dayanıklılık kazanır ve onların yaptığı tüm diğer büyülü saldırılara karşı da +3 saving throw bonusu alır. Başka bir classden olan karakterler bu kılıcı tutmaya çalıştıklarında kılıç otomatik olarak ellerinden düşer. Kılıcın kullanıcısı aynı zamanda çok dikkatli bir hale gelir ve sadece 1d12 de 1 ile sürpriz olma avantajını kazanır.
Doğal olarak bu bastard sword bütün demonların nefretini kazanmıştır. Demonlar sadece bir bakışla bu kılıcı tanıyabilirler ve bu kılıcı kullanan biri demonların sonsuz nefretini kazanır. Eğer olur ki bir demon bu kılıcı birinin elinde görür, bunu hemen diğer demonlarada haber verir ve o zamanda cümbüş başlar.
İkinci bir silah daha yazıcaktım ama mektupları sığdırmak için onu gelecek aya bırakıyorum.

Merhaba Nierdre,
Bu sana yazdığım ilk mektup. Daha doğrusu bu hayatım boyunca yazdığım ilk mektup (Ay aman of! Ne zor şeymiş!). İnanırmısın bu harcadığım altıncı dosya kağıdı ve ikinci zarf (Ne müsrifim değilmi?). Ne de olsa "Başak" burcuyum. Yani biraz "Mükemmelliyetçi".
Derginiz çok güzel, hatta mükemmel (Birkaç baskı hatası da olmasa). Bu arada derginizle tanışmam tam bir tesadüf. Biraz reklam yapsanız hani fena olmaz diyorrdum. Muhtemelen Game Show okumayanların %99'u dergiden habersiz.
Neyse geçelim bunları. benim asıl konum FRP. Nerede bulurum, oynamak için neler gerekli falan filan... Şimdiden çok teşekkürler.
Batmamanız dileğiyle,
Özhan Başak Yıldız, Tokat

NIERDRE: Veeee en sonunda Tokattan da bir mektup alsım. Her şehirden gelen ilk mektup benim için çok büyük bir önem taşıyor. Huyum kurusun.
Demek bu hayatın boyunca yazdığın ilk mektup ve be ilk mektubu da FRP köşesine yazıyorsun. Hernekadar bu mektup altı dosya kağıdı ve iki, pardon üç zarfa mal olmuş olsada...
Özhancım, FRP oynamak için gerekli olan malzemelerin ne olduğunu daha önce yazmıştım. Ama ilk yapman gereken TSR'ye mektup yazıp onlardan bir katalog istemen. Orada herşey var. Katalog için daha önceden verdiğim adrese bir mektup yazman yeterli. Telefonunu yayınlıyorum. Umarım Tokatta ki FRPcilerle kontak kurabilirsin. (0356) 2120038.

Sevgili Nierdre,
Ben talihsiz, bahtsız bir FRP hayranıyım. Çünkü yaşadığım çevrede FRP diyince, o da ne, yenir mi gibi cevaplar alıyorum. Daha karakterim bile yok. Sadece kulaktan dolma bilgilere ve bir Player's Handbook'a sahibim. Eskiden bilgisayardaki FRP'lerle uğraşıyordum, şimdi onu da yapamıyorum. Malum ÖSS-ÖYS sınavları.
Bir kaç sorum var cevaplarsan sevinirim.
1- Al-Quadim, DarkSun, Dragonlance, Forgotten Realms, Thunderscape ve Ravenloftdan başka FRP dünyası var mı?
2- Bir de minyatür biblolarla oynanan bir FRP çeşidi varmış galiba, Bu olayı biraz açar mısın?
3- Mage olmak nasıl bir duygu acaba? Mage olamamak çok boktan bir duygu da o yüzden sordum.
Mektubumu okurken umarım sıkılmamışsındır, çünkü sıkılsanda, sıkılmasanda tekrar yazıcam (Çok yüzsüzümdür). Tekrar görüşmek üzere hoşçakal.
Refik Onur Yörük (ROY), Çanakkale

NIERDRE: Veeee en sonunda Çanakkaleden de bir mektup geldi. Görünüşe bakılırsa bu ayın mektupları hep ilklerden oluşuyor. Refik, maalesef hala bazı insanlar FRPnin ne olduğunu bilmiyor. Ben hala FRP oyunlarını monopoly cinsi oyun sanan insanlarla tanışıyorum. İnsanların çoğu oyun anlatıldıktan sonra ya zevkten kendine gelemiyor, ya da kafasında hala bazı sorular oluyor. Ben çoğu zaman insanları oyunlarıma çağırıyorum ki kural kitaplarını okumadan önce veya okuduktan sonra oyunun sistemi kafalına yerleşsin. Her neyse, laf nerden nereye geldi.
Şu ÖSS-ÖYS olayı her zaman insanın başına dert olmuştur ve olacaktır. Bu sene bu sınavlar yüzünden FRP oynayamayan dolu arkadaşım var, yani yanlız değilsin. Aynı dert zamanında benim de başımdaydı ama üstesinden gelmek kolay olmadı. No ÖYS, Yes FRP muhabbeti olduğu için sınava ikinci defa girmek zorunda kaldım ama o ikinci senede hayatımda oynamadığım kadar FRP oynadım. Gelelim cevaplarına,
1- Bu saydıkların dışında Maztica, Kara-Tur, Birthright, Greyhawk ve Mystara var. Yalnız Thunderscape bilgisayar oyunu için yaratılmış bir setting ve hiçbir FRP sisteminde yok.
Maztica ve Kara-Tur birazcıktan ölmüş birer setting ve Greyhawk da şu an onları izliyor gibi gözüküyor. DarkSun ve Forgotten Realms TSR'nin en favori dünyaları. Ardından 96 yılında hakkında tonlarca malzeme üretilen Planescape, Ravenloft ve atak yaparaktan geri dönen Dragonlance var. Mystara ve Birthright da en yeni dünyalar. Şu ana kadar piyasadaki yerlerini sağlamlaştırıp sağlamlaştırmadıklarına dair hiçbir şey görmedim ama durumlarının kötü olduğunun sanmıyorum.
2- Bu minyatürlerle oynanan oyunlar ya Battletech, ya da Warhammer oyunları. Bunların kendine has kuralları var. Grup grup minyatürleri kendi yaptığın maketler üzerinde (dağ, ova, bayır, akarsu) oynatıp savaştırıyorsun ve bir dolu zar atıyorsun. Emin olabilirsinki bu attığın zarlar normal bir oyununkinden kat kat fazla ve de oldukça masraflı bir oyun. Savaşları üzerinde yapacağın maketleri hazırlayıp, minyatürlerin hapsini boyaman gerekiyor. Birde çoğu minyatürün en aşağı 4-5 parçası olduğu için bunları tek tek boyayıp yapıştırman lazım. Gerçekten zahmetli bir iş. Geçen sene bir grup arkadaşım Warhammer 2000 oynamaya merak salmıştı. Savaş alanı için yok kumaşlar alıp boyamalar, yok mıcır satın alıp kayalar yapmalar, değişik coğrafi özelliği olan bölge maketleri yapalım falan derken pes ettiler.
3- Mage olmak nasıl bir duygu anlatamam. Bunu kendin yaşamalısın. Player's Handbook'u aç ve kendine bir Mage yarat, ona sevdiğin bir kaç büyüyü ver ve gözlerini kapatıp onunla hangi sırları gün ışığına çıkarıp, hangi kötülüklere veya iyiliklere karşı savaşacağını düşün. Eğer bu karakterini bir grupta oynatma şansın varsa yap. Onun oyundaki başarıları sayesinde ona daha çok ısınıcak ve evreni saran enerjiyi nasıl istediğin gibi şekillendirip kullanabileceğini daha iyi anlıyacaksın. Bence insanlarla 5.seviye olduklarında ilk aldıkları büyü fireball olmadığı zaman ve büyünün amacının sadece ve sadece zarar vermek olmadığını anladıkları zaman kendilerini harbi bir MAGE gibi hissedebilirler.
Bu ayın en önemli haberlerinden biri ise Serkan ve Levent'in de artık birer FRP'ci olması. İkisinide harbi tebrik ediyorum ve karakterlerinin uzun ömürlü olmasını diliyorum. (Tabi Serkan'ın yüksek karizmalı bir bard'la çok yaşıyacağını garanti edebilirim). Baybars Külebi (bak bu sefer "b"'yi unutmadım)... Oyun nasıl gidiyor? Beni uzun zamandır gelişmelerden haberdar etmiyorsun. Ali Aksöz, mektuplarını okuyorum merrak etme. Aman Malystryx'i uzak tut.
Cenk Başaran...AD&D için TSR'ye mahkumsun ama herhangi bir AD&D setting'i oynamak zorunda değilsin. Kendi kafandan istediğini gibi yeni dünyalar yaratıp arkadaşlarınla orada oynayabilirsin. Monstrous Manual de yaratabilirsin ama TSR'ninkileri almanı tavsiye ederim, aksi takdirde bu size çok zaman kaybettirir. Bana e-mail adresini tekrar gönder, bunu okuyamadım.
Ankara, Bahçelievlerde FRP oyuncusu arayanlar Bülent Kayran'ı (2236002) ve Emre Orçun'u (2210347) arayabilirler.
İstanbul, Avcılarda FRP oyuncusu arayanlar 6954061den GJ " The Emperor"'ı arasın. Adını yazamıyorum çünkü bilmiyorum.
Alp "The White Magic" Bingöl... Suadiye postanesine kadar gidip mektup postalayacağına 4 sokak daha yürüyüp neden bana uğramıyorsun?
Onur Karaağaçlı, Mehmet Karauçak, Sinan Akkol, Murat Kümüşcüoğlu, Uğur Pullukçu, Ömer-onur-Yaşar, Mehmet Evrenosoğlu ve Tolga Tuğlu . Neredesiniz bakiiim? Yeni mektuplarınızı bekliyorum.
Gelecek ay TSR dışındaki diğer firmaların oyun sistemlerinden bahsetmeyi düşünüyorum. O zamana kadar kendimi "Nirvana"'ya kapatıp bol bol Magic oynamayı düşünüyorum. Son olarak 18 Ocak'ta dergide görüşmek üzere diyorum...
"May Our Roads Cross Again"... ☒Muhammet 'Nierdre' Dabiri

ar@rım

Zayıf hatlar, Turnet tekeli, kazık ISP'ler: Türkiye'de Internet

Derginin A4 olması ile açılan sayfa sayısından yeni bir köşe doğması kaçınılmazdı ve popülaritesinin büyüklüğünden dolayı bu köşenin Internet ile ilgili olması ise daha da kaçınılmazdı. O kadar çok anlatacak bilgi var ki bu 2 sayfa bana nasıl yetecek bilemiyorum. Bu köşe bana verildiğin de nasıl bir konu paylaşımı yapacağımı düşündüm. Çünkü Internet bir çok konu başlığını da beraberinde getiriyordu. Aldığım karar neticesinde sayfayı şöyle böldüm:

1-Net: Genel olarak Internet'in bilinen ve bilinmeyen yüzlerine değineceğim. Internet'i sizlere tanıtarak ondan max. fayda sağlamanıza olanak vereceğim.

2-WEB: Web ortamı. Bilinen ve bilinmeyen yüzü...Siteler ve daha neler neler.

3-Mail to: Eveet, geldik belki de işin en zevkli kısmına. İster babadan kalma yöntemlerle yani PTT'yi kullanarak, ister email olarak, çektiğiniz sorularınızın cevaplandırılmasına. Bana göndereceğiniz her türlü soruya mutlaka ve mutlaka cevap vereceğim ve bunları burada ifşa ederek diğer kullanıcıların da faydalanmasını sağlıyacağım.

Hadi bakalım başlıyalım.

NET

Şu aralar bilgisayar dünyasının belki de en popüler konusu bu. Herkes bir şekilde bir modem alarak Internet'e bağlanma hevesi içinde. Fakat ne yapmaları konusunda ise çok tecrübesizler fakat hiç korkmasınlar artık GameShow'un desteği ile cevaplanamayan hic bir soru kalmayacak .

Internet'in ortaya çıkışı Amerikan Federal Hükümeti Savunma Bakanlığı'nın araştırma ve geliştirme kolu olan birimin 1969 yılında uygulamaya koydukları bir projeye dayanır. Bu proje kapsamında askeri birlikler veri alışverişi yapabilmek için (tabii ki çok gizli) üslerdeki bilgisayarları telefon hatları aracılığı ile birbirlerine bağladılar. Bu projeye ARPANET ismini verdiler. Daha sonra oluşan bu ufak ağa üniversiteler de girdi. Ortaya yavaş yavaş çıkmaya başlayan bu karışıklığı bir protokol belirleyerek gidermeye çalıştılar.

Bu protokol TCP/IP idi. TCP/IP protokolü ilk başta yani ağ küçük iken sadece TCP idi yani Transmission Control Protocol. Daha sonradan /IP kısmı eklendi (Internet Protocol). 1990 Haziran'ında ARPANET ortadan kaldırıldı fakat TCP/IP protokolu devam etti ve biz halen Internet üzerinde bu protokolden bağlanıyoruz.

NET'in (Amerika'da NET derler de...) tarihçesi bu işte. Gelelim biz bugüne. Internet'e bağlanmak istiyorsunuz. Ne yapmanız gerekli ? İlk önce orta düzeyde bir bilgisayar çünkü Internet olayı çok kapasiteli bir bilgisayara ihtiyaç duymuyor. Daha sonra ise bir modem ve de bir ISP (Internet Service Provider) - Internet Servis Sağlayıcısından hesap açtırmak. Şimdi burada karşımıza bilgimizin olmadığı 2 konu çıkıyor. 1- Modem olayı 2- ISP. Modeminiz en azından 14.400 bp/s olmalı. 14.400, modeminiz ile bağlı bulunduğunuz ISP'yi aradığınız da gerçekleştirebileceğiniz max. hızdır. Şimdi sizlere bir hesap sunarak Türkiye gerçeğini göstereceğmi, defteri kalemi hazırlayın

Düşünün 14.400 bir modeminiz var ve Escort ile (şu anda Türkiye'deki en hızlı ISP bence) Internet'e bağlısınız ve Electronic Arts'ın web sitesine girerek Fifa Soccer 97nin demosunu çekmek istiyorsunuz. Demonun büyüklüğü 2.4 Mb. Haaah !!! En iyi şartlarda, Türk Telekomun hatlarının en iyi olduğu zamanlarda yani saat gece 3'te bağlısınız ve modeminiz 14.400 bps ile tam randımanlı çalışıyor. Bu demektir ki bilgisayarınıza saniyede 14.400 bit ile dosya çekebilirsiniz. 1 byte = 8 bit tir. 10 byte = 1 K dır. 14.400 bit'I bölün 8'e = 1.8 K/sn demektir. Yani bilgisayarınız 1 sn de size 1.8 K'lık bilgi çekebilmektedir. 1Mb = 1024 K ise ve 2.4 Mb (demonun büyüklüğü idi)= 2457 K demektir. 2457 K bölü 1.8= 1365 sn ve bu da = 22 dk dır.

Evet 2.4 Mb lık bir programı sizler tam tamına normal şartlarda 22 dk da çekebilmeniz lazımdır. Artık buradan anlayın 28.800 veya 33.600 bp/s modemin farkını. Fakat şunuda unutmayın ki ISP'nizin hat kapasitesi modem hızınızı

http://www.vie.com

Electronic arts için ise http://www.ea.com . Fakat bu sayfaları sakın ama sakın küçümsemeyin hele ki Virgin'i. Electronic Arts'a şöyle bir takılabilirsiniz ama Virgin'i asla pas geçemezsiniz.

Virgin'in home page'inde (Ana sayfası veya index.html) karşınıza seçim yapmanız istenen 3 yol çıkar.

Standart, Shocked, Ultra-Shocked. Yapacağınız seçim tamamen hattınızın hızına bağlıdır. 3 seçeneği de sizin için dolaştım.

Standart: 14.400 modemi olanlar için ideal. Etrafta 2 büyük resim ve bol bol text var. Çok az bir kasma ile rahat rahat surf (Internet'te gezinti) edebilirsiniz. Sayfanın başındaki menu animasyonsuz.

Shocked: Eğer modeminiz 28.800 veya 33.600 ise işte burası size göre. Ama Türkiye'de modem hız verimleri hakkında bir konferans daha vermek istemiyorum onun için hemen atlamayın 28800 modeminiz var diye. Shocked'ı seçince karşımıza 2 soru çıkıyor. Sayfa bize browserımızın Netscape olup olmadığını eğer değilse buradan download (Bir bilgisayardan keni bilgisayarınıza dosya transferi, tersi ise upload) edebileceğimizi söylüyor. 2. Bir soru ise Shockwave plug-in inizin (browserın içinde kurulumdan konmuş veya konmamış, ek atraksiyonlara izin veren dosyalar veya programlar.) olup olmadığı. Yok ise buradan download edip browser ınıza yani Netscape'inize yükleyebiliyorsunuz. Bu da demektir ki artık Shockwave'i olan her sitede rahat rahat dolaşıp animasyonlar seyredebileceksiniz.

Shockwave plugininizi yükledikten sonra bekliyorsunuz sayfa gelsin diye. Baştaki yaratık resmi aynı fakat menu kısmı için animasyon bekliyorsunuz. 484 K'lık bu animasyon için ne kadar bekliyeceğinizi artık siz yukarıya bakarak hesap edin. Animasyon ıkınca açılan bavuldaki göze tıklayın ve seyreyleyin. Ultra-Shocked da ise animasyonun boyutu 2'ye katlanıyor ve 984K ya çıkıyor. Alt sayfalar ise aynı mantıkta devam ediyor.

desteklemeli. Amerika'da hatların kapasitesi o kadar yüksekmiş ki 14.400 ile max. kompreslemede 5.0 K lara kadar hattın hızının çıktığı görülürmüş. Geyik mi dir mavra mıdır bilemem artık. Gidecez görecez. Yazarız oradan. Şimdi siz gidin Türknet'e, Planet'e, PrizmaNet'e ve download edin o demoyuda görün gününüzü. Türkiye'de Internet neymiş görün, Sonra demedi demeyin. Tabii bu arada bu geçen zaman içinde hattınızın düşmediğini varsayıyoruz.

Hepinizin yüzleri gülmeye başladı bakıyorum. Ne abi bu bilgiler, yaz şöyle güzel yerler de neşemize bakalım dediğinizi duyar gibiyim. Neyse neyse, sizler adam olmazsınız. Alın size güzel oyun siteleri.

Bir kere Virgin Interactive'in ve Electronic arts'ın sayfalarına gidin.

Virgin Interactive entertainment için www.vie.com yazın. Bu siteler hakkındaki değerli görüşlerimi sayfadaki kutularda bulabilirsiniz.

Ben genelde sayfaları gezerken beğendiklerimi hemen "Bookmark" ıma atarım. Netscape'de bookmark, MIE'de (Microsoft Internet Explorer) ise "Favorites" adı altındaki bu olay, bir daha g,deceğinizi düşündüğünüz sitelerin adreslerini kaydederek uzun uzun adres yazma derdinden sizleri kurtarır.

Bence her yere girin çıkın. Biraz beklersiniz ama olsun. Nasıl olsa verdiniz 10 $'ı (TURNET ise) bir kere.

MAIL TO: Ama bana daha gonderilmiş hiç mail yok ki. Ben neyi okuyacağım da cevaplayacağım. Tek yapabileceğim şudur : Internet ile ilgili ne ama ne probleminiz olursa lütfen bana yazınız...

Email adreslerim aşağıdadır. Hepinize teşekkürler ve saygılar efendim...

email : timur(gsmnet.com

☒Timur Çataklı

http://www.lucasarts.com

Bookmarklarım arasında en hit adreslerden bir diğeri ise Lucas Arts dır.Adresi ise mantığını çalıştıran herkes için bulması çok kolaydır: Bu adrese girdiğinizde Virgin mantığı ile hazırlanmış bir sayfa gelir karşınıza. Gidebileceğiniz 2 yol vardır. 1- Lite Menu (hafif) , 2- Enhanced (geliştirilmiş) Menu.Hal boyle olunca modem hızınıza göre bir seçim yapmanız gerekiyor fakat modem hızınız ne olursa olsun bir şekilde "Enhanced Menu! ye de girmek istiyor insan. Bir web sayfası dizayn eden bir insan için bana çok ilginç gelen bir şeyle karşılaştım bu Lucas sayfalarında. Adamlar ilk sayfaya 01logo.gif adı altında ve tam tamına 115 K'lık bir animasyon koymuşlar.Normal de bir sayfanın toplam boyutu "html" dosyası ve resimlerle birlikte 60 bilemedin 70 K olmalı iken ana sayfada böyle bir animasyona şaştım valla. İsteyenler Netscape'de animasyonun üzerine sağ mouse ile basıp "save image as..." diyerek save edebilirler. Seyredebilmek için ise yine Netscape'de "open file" diyip 01logo.gif'i save ettiğiniz yeri bulmanız lazım. Aynı işlemi MIE'da yine sağ mouse ile yapabilirsiniz. Sayfaya MIE ile bağlanırsanız altta kayan bir text göreceksiniz (Marguee) fakat aynı texti Netscape ile göremezsiniz. Bunun nedeni browserlar arası farktan kaynaklanıyor. "Marguee" kodunu MIE tanır iken Netscape'de böyle bir özellik yok. Enhanced Menu'ye girince animasyonlar ve hoş resimlerle döşenmiş ve ayrıca dizayn olarakta sağlam siyah bir sayfa çıkıyor karşınıza. İlk sayfayı yükleyipte enhanced menüye girmemmek olmaz zaten.

Eğer Pentium'unuz Yoksa Sizin Oyun Oynamanız... Maalesef Gelin Sizi de Pentium'laştıralım.

Pentium 100->900$
Pentium 120->950$
Pentium 133->1050$
Pentium 150->1150$
Pentium 166->1200$
Pentium 200->1380$

ORTAK ÖZELLİKLER
1 Mb PCI S3 Trio 64 EkranKartı
1.44 Disket Sürücü
8Mb Ram
0.28 14" Renkli Ekran
Mouse + Mouse Pad
Türkçe Q Klavye
Mini Tower Kasa
1.2 GB Harddisk
8 Hızlı CD ROM
14.4 Fax Modem
16 Bit Stereo Ses Kartı
FM Radyo Kartı

MELİS BİLGİSAYAR

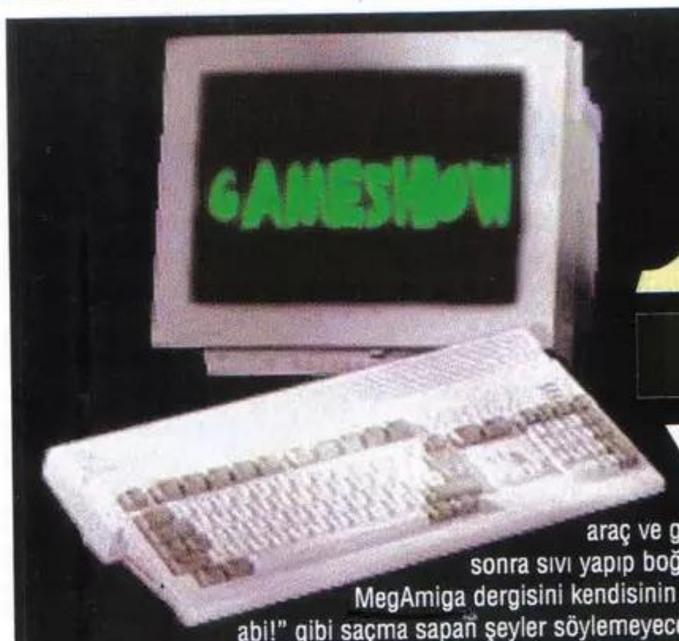
13$' dan başlayan en yeni CD-Rom Oyunları ve programları
- Müzik CD'leri
- Belgesel CD'leri
- Eğitim CD'leri
- Shareware Programlar

EN YENI CD OYUNLARI
FIFA SOCCER 97
RED ALERT
SCREAMER 2
DIABLO
X WING VS TIE FIGHT.
CEASAR 2
OUTLAWS
STARCRAFT
GRAND PROX 2

Çok Cazip Fiyatlar için aranacak, ziyaret edilebilecek yer Melis Bilgisayar

☛CD OYUNLARI
☛IBM JOYSTICKLER
☛BILG. SARF MALZEMELERI
☛HP ÜRÜNLERİ
☛YAZICI ŞERİTLERİ
☛STAR-OKİ-EPSON ÜRÜNLERİ
☛YAZICILAR
☛1001 ÇEŞİT MALZEMELERLE HİZMETİNİZDEYİZ.
☛1 AY VADELİ SATIŞLAR HEDİYELİ KAMPANYALAR SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİY'NİN HER YERİNE KARGO İLE ULAŞTIRMAK BİZİM GÖREVİMİZDİR.

TUNALI HİLMİ CAD. ERTUĞ PASAJI NO:88/71
K.DERE/ANKARA TEL&FAX: 427 11 87



AMIGA DOStu

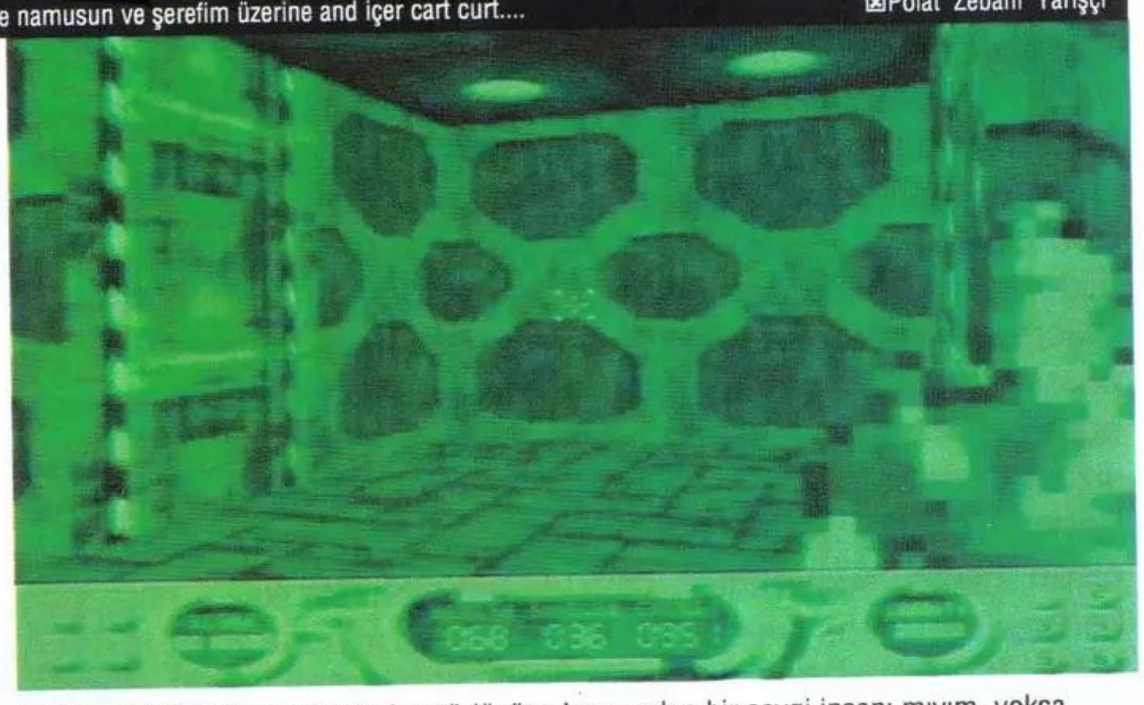
Yeni yetme bir Game-Show yazarı olarak; yazıları zamanında getireceğime (zor olacak ama), patronu uyuz etmeyeceğime (valla uyuz etmek çok zevkli), Game-Show kurallarına aynen ve harfiyen uyacağıma (yalan!), verilmiş, verilen ve verilecek her görevi; her zaman, her yerde ve her şekilde; hilesiz, hurdasız, pudrasız (olmadı!) yapacağıma, Game-Show malı olan her türlü güzelim Pentium, Ram, joystick, disket gibi araç ve gereci namus ve şeref meselesi yaparak koruyacağıma (bi fırsat bulsam), Game-Show'a dil uzatanların o kahrolasıca dillerini ensesinden çıkardıktan sonra sıvı yapıp boğazlarına akıtacağıma (ona gore!), Serkanı her fırsatta aşağılayıp (seni salak!), bu sayfanın yazarının Polat Yarışçı olmayıp Zebani olduğunu ve MegAmiga dergisini kendisinin değil başkalarının batırdığını her zaman iddia edeceğime (revenge of matbaa brothers), Popüler bir PC dergisinde (yağcılık) "Amiga sayfası da ne abi!" gibi saçma sapan şeyler söylemeyeceğime (ekmek parası), Her ay burada ufak tefek Amiga oyunları açıklayacağıma (ekmek parası), PC'cilerin beni seveceğine (umut kapısı), Amigacıların da bağrına basacağına (yine umut kapısı) milyonlarca okurun gözü önünde namusun ve şerefim üzerine and içer cart curt....

☒Polat 'Zebani' Yarışçı

BREATHLESS

Nasıl başlasam, nereden başlasam? Uzun zamandan beri oyun yazmaya yazmaya kalemimiz paslanmış (yoksa beynim mi paslandı?). "Oyun severler joystick başına" veya "macera severler bu oyun tam size göre" gibi giriş klasikleriyle mi başlasam acaba? Yok o da beni sıkar. Amaaan! Başlıyorum işte; aklıma ne gelirse yazacam. Fasten your seat belts...

Breathless, içinizdeki vahşeti körükleyecek, bilinçaltınızı temizleyecek, bol kanlı, one on one, hot gay action, pardon one on one combat action (Türkçe'si doom gibin) tipi oyunların Amiga'larda piyasaya sürülmüş başarılı bir örneği. Genelde bu tip oyunlarda kasları ve silahları beyinleriyle tamamen ters orantıda gelişen (ve çelişen) şapşal bir askeri (veya kahramanı ne biliyim?) oynarsınız. Hiç düşünmezsiniz bu kahramanın karısı var mı, çoluğu çocuğu var mı, işi var mı, yoksa işsiz mi, karnını neyle doyuruyor...Hababam kaç, kovala, yakala, kes, biç, öldür, parçala. Sonra? Sonrası malum: CTRL-A-A. Breathless'da da başkalarının kirli emelleri adına bilmem hangi gezegenin, bilmem hangi sector x,y'sinde, bu oyunlar için yaratılması hiçte zor olmayan bir dolu ucubik yaratığı bol kan eşliğinde kesip biçip insanlık adına zafer kazanmaya çalışıyorsunuz. Ardı arkası kesilmeyen sonsuz fare labirentlerinde 24 saat boyunca, üzerinizde bir orduya yetecek kadar silahlarla koşuyor, kaçıyor, öldürüyorsunuz; kaçıyor, koşuyor, öldürüyorsunuz; öldürüyorsunuz, koşuyor, kaçıyor; koşuyor, koşuyor, koşuyor; kaçıyor, kaçıyor, kaçıyor; öldürüyorsunuz, öldürüyorsunuz, öldürüyorsunuz (üff sıkıldım, bundan sonraki kombinasyonları siz tamamlayın!). Aç kalınca çürümüş yaratık etlerini yiyorsunuz, susuz kalınca pıhtılaşmamış kan içiyorsunuz. Sonra sene sonu gelipte derslerden çakınca önce babanızdan dayak yiyor, annenizden de azar içiyorsunuz (bu olmadı). Neyse, şimdi adet olduğu üzere oyunda açıklanması gereken bazı menüler var. Onları yazmazsam "bak elalemin yazarı ne güzel oyun açıklıyor, sen ne biçim yazarsın?" derler sonra (Meggiller).



START GAME: "Ben şiddetin her türlüsüne karşı gelen bir sevgi insanı mıyım, yoksa şiddetle yatıp kalkan sadist birisi miyim?" gibi iç hesaplaşmaların sonucundaki karar aşamasının son noktası (ne dedim ben şimdi?)

2-WINDOW: Sadece Amigası AGA ve hızlı olanları ilgilendiren bir seçenek. Büyük ekranda kan akıtmakla, küçük ekranda kan akıtmak arasında bariz bir fark değil mi? (600 pound kadar)

3-SOUND: "Silahlardan çıkan Şıraaaak efektinin insanların üzerinde bıraktığı yapay atmosfer etkisi" isimli kitabımı okursanız, bu seçeneğin önemini anlarsınız.

4-KEYBOARD: Dijital kahramanların yönlerini, silahlarının yerlerini, neyle ve nasıl koşacağını belirtmek için. Ne zaman bir kişilik kazanacak bunlar?

5-GAME OPTIONS: Menünün ismindeki heybete bakıp ta aldanmayın. Bir sürü harfin anlamsız şekilde bir araya gelmesinden oluşmuş bölüm kodlarını girmek için burayı kullanacaksınız. Anlamsız dedim de, siz dünyalı kafanızı böyle şeylere takmayın, anlam aramayın her şeyde cart curt...

6-CREDITS: İşte içinizdeki şiddeti açığa çıkarıp ta, bu yetmiyormuş gibi cebinizdeki parayı da açığa çıkaran megaloman sürüsü Breathless kahramanlarının isimleri. Bir yere not edin yoksa oyun çalışmaz!!

7-QUIT GAME: Elektrikler kesilmedikçe yaratık öldürmeye devam eden tipler hariç herkes bu oyundan çıkabilir...

İşte normal hayatınızı ve oyundaki karakterin hayatını hiçde etkilemeyecek menüler bunlar. Tekrar gelelim oyuna: Aslında Amiga da yapılmış en güzel Doom gibin oyunlarından Breathless. Eğer hızlandırıcınız varsa büyük ekranda 1*1'e pixel modunda oynamak daha zevkli. Fakat zor. Zorluğu ise düşmanların gücünden veya labirentlerin karmaşıklığından kaynaklanmıyor. Her bölümde 3200-5000 kadar yaratığın 2'şer saniyelik periyodlarla mantar gibi çevrenizde üreyip size saldırmasında esas zorluk. "İt ürür, kervan yürür" sözünü ilke olarak benimseyip, "davadan vazgeçmeyen" tiplerdenseniz, bu 5000 kadar yaratığı teker teker yok etmek için gereken bir katliam planı hazırlayacak kadar sinirlerinize sahip olmalısınız. Gerisi laf-ı güzaf...

Evet bu oyun için yazacak fazla bir şeyim yok. Zaten olsa da yer yok. Bir, iki (veya üç, dört) anahtar kelime bu oyunu almanız için yeterliyse şunları yazabilirim: Grafikler çok güzel, silahlar çok güzel, yaratıklar çok güzel, renkler çok güzel, sesler çok güzel, Valeri marini çok güzel, Eva Grimaldi çok çok güzel, güzel, güzel... Son olarak Pentiumu pardon AGA Amigası, hızlandırıcısı, el-ayak-klavye koordinasyonu, bir çift sağlam gözü, kulağında "Bleeding" şarkısı ve içlerinde yeteri kadar bastırılmış şiddeti ve nefreti olan herkes bu oyunu oynayabilir. Hadi durmayın, alın oynayın (lay lay lom). İnsanlık adına yakın, yok edin, öldürün. Şu evrende bıraktığınız izler, attığınız adımın izlerinden daha derin olsun (inşallah)...

Oyuna başlarken 3 puntoluk bazı menüler göreceksiniz. Şimdi hiçbir harfine dokunmadan aynen yazıyorum vallahi: **1-**

XTREME

Bu dünyada ölmek isteyeceğim sadece 3 ölüm şekli var: **1**-Üstümü başımı soyunup, yatağa yatıp uykuda ölmek. **2**-Bilmem kaç bin metreden paraşütle atlayıp ipleri açmadan yere çakılmak. **3**-Formula 1 yarış arabasında 300 km hızla giderken duvara toslamak.

Bunlardan en çok üçüncüsünü düşündüğümde, ölümün aslında o kadar korkulacak birşey olmadığını, aksine onu daha da çekici kıldığı sonucuna varıyorum. Xtreme, adından da anlayacağınız gibi saatte 300 km hızla gidip, duvara toslamadan, rakiplerinizi geçemeden, joystiklerinizi kırmadan ve sinirlerinizle gözlerinizi bozmadan oynayabileceğiniz basa bas (gaz!), gitara gitar (kötü espri 1), göze göz, dişe diş bir yarış oyunu. Riil taym teksçır meping gazına gelipte çıkarılan bu oyunda, içlerinde FRP dünyasından fırlamış bir canavarında bulunduğu, düşük hayal ürünü çılgın pilotlardan birini seçip (öyle olması gerekiyor ya!) başlıyorsunyuz kapışmaya. Bir zamanlar yemyeşil çimenlerin bulunduğu, hafif meltem esintisi eşliğinde güllerin üzerine konan kelebeklerin dans edip şarkılar söylediği bu lastik yanığı ve benzin kokan asfaltın üzerinde, saatte 250 - 300 km hızla giderek ölümle dans etmeye ve aç kalmış egonuzu doyurmak için düşman pilotları geçip en büyük olmaya, birinci olmaya çalışıyorsunuz (çok uzun ve çok düşük cümle 1). Sonunda kazandığıız ödül ise bilgisayarın size bahşettiği uyduruk dijital birincilik kupası ile mutluluğun belirtisi olan ve suratınızın her yerine yayılan anlamsız bir sırıtma. Kaybettiğiniz zamanda bunun tersi oluyor tabi. Zaten oyun esnasında sağınızdan veya solunuzdan sesten hızlı bir araç geçerse bilinki onun pilotu Meg'dir ve bilinki siz yarışı kaybetmişsinizdir. Şimdi oyun açıklamada çok önemli bir yeri olan menü anlatma bölümüne geçiyoruz. Eğer menü açıklamassam kendimi gereksiz bir varlık gibi hissediyorum (Saçma benzetme 1). Hatta kasaba panayırına yeni düşmüş aciz, özürlü ve çirkin bir yaratık gibi hissediyorum (Daha saçma benzetme 1).

1-Main Options: Birden dört kişiye kadar oyuncu seçilen ve üstünlük-aşağılık hiyerarşisi oluşturmaktan başka hiçbir işe yaramayan bir seçenek. Siz siz olun siz kendiniz siz oynayın (Nasıl yani ?).

2-Setup Options: Oyundaki tek düzeliği azaltmak için ve oyuncuyu göz göre göre kandırmak için konmuş bir seçenek. Cup, Season, Single ve Death diyorum başka birşey demiyorum.

3-Link Up Options: Siz rahat koltuğunuza kurulup yarışmak ve sahte de olsa bir kupa, bir madalya kazanmaya doğru tam gaz, hızla ilerlerken aynı anda babanızın cebinden çıkan paraların hızla kablodan geçip PTT'nin kasasına girmesine yarayan son derece yararlı bir seçenek. Babanızın haberi olmadan bir kere deneyin.

4-Save: ..... (Noktalı yerleri siz doldurun ben yazmaktan sıkıldım).

5-Quit: Defol, çık, yıkıl, gözüm görmesin, yok ol, doğru konuş, elini çek, hareket yapma.

Menüler bu kadar. Şimdi size bazı Tecnical Specifications bilgileri vereyim ve ben artık yatmaya gidiyim. Bi kere oyun zor. Daha başlar başlamaz arabalar size tur bindirmeye başlıyorlar (coystiği sağlam olanların böyle bir sorunu yok). FRP canavarı devamlı sırıtıyor. Arka plandaki degrade çok güzel. Oyunda 2x2 pikseller var. Müzikler çok kötü, efektler ise kulağınızın çevresinde uçuşan ikiyüzbin sivrisineğin çıkardığı sese eşdeğer (Çok daha saçma benzetme 1). Renkler tam RGB (O ne be ?). Koskoca AGA makinede renk tasarrufuna gitmişler. Riil taym teksçır meping pek riil taym değil. Ekranda bir sürü yazı ve rakam karmaşası var. Burada sizi ilgilendiren tek şey hızı km cinsinden gösteren rakamlara bakmak. Lastikler Good-Year, arabalar Bad car (Kötü espri 2). Oyun üç disket, bir A1200, Joystick ve bir de monitör. Yarışı kazanmak için şunlar yapılmalı:

1-Virajlar ne kadar keskin olursa olsun hızı azaltmayıp aksine artırmalı.
2-Ses ve müzikleri hemen kapatmalı.
3-Rakiplere devamlı çarpmalı, onları yolun kenarına atmalı (MEG dahil).
4-Yolun devamlı sağından gidilmeli (Kötü espri 3).
5-"En iyi yarış birinci olduğum yarıştır" İlkesi benimsenmeli.
6-"En kötü yarış, kaybettiğim ama rakiplerin de öldüğü yarıştır" ilkesi çöpe atılmalı.
7-Bütün arabalar birlik olup MEG'i yok etmeli.
8-Yanlışlıkla yarışa katılmış bir Taksi görüldüğünde şaşırmamalı.
9-Serkan dövülmeli, Engin Abla da ..... Dövülmeli!
10-Tek başına yarışmalı ve kazanıldığında bilgisayar ve monitörün önünde şampanya patlatmalı.

Extreme, hayat felsefesini km cinsinden ölçenler ve "Hayatın her anını hızlı yaşamalıyım" diyenler için. Yok eğer böyle bir felsefeyi benimsemiyorsanız yakında ortalama 50 km hızla çıkacak olan "Life and Death of a belediye otobüsü racer" isimli oyunu beklemeye başlayın. Evet ben şimdi soyunup yatağa yatacağım ve rüyamda 300 km hızla yarıştıktan sonra uçağa binip paraşütle aşağıya atlıyacağım ve ...

JOY BİLGİSAYAR

Amiga için en yeni oyun, utility, ve Aminet CD'leri
Türkiyenin en geniş Amiga 1200 oyun ve utility arşivi
PC için en yeni disk ve CD-Rom oyunları
CD-Rom oyunlarında cazip fiyatlar.
Amiga ce PC'de resimli oyun kataloğu
Aztech CD-Romlar, Sound Galaxy Ses kartları.
Türkiye'nin her yerine kargo ile sipariş gönderilir.
Ücretsiz Amiga ve PC listemizi isteyiniz.

AMINET CD'LERİ
AMINET CD'LERİ
AMINET CD'LERİ
AMINET CD'LERİ
AMINET CD'LERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ

Adres: OSMANAĞA MAH. NÜZHET EFENDİ SOK. EKŞİOĞLU MERKEZ HAN
No: 9/26 KADIKÖY / İSTANBUL. (Akbank Yanı)
TEL: (216) 348 20 79•FAX: (216) 418 56 88

YOLUN sonu

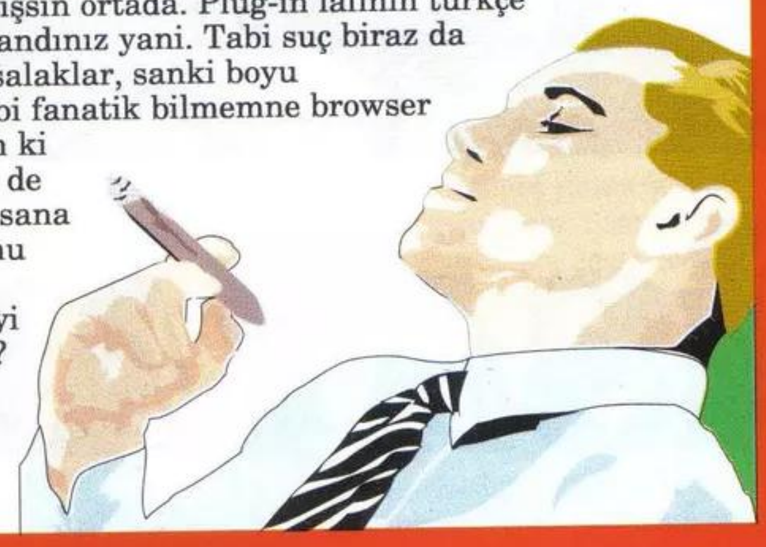
TERS ADAM

Haydi müslümanlar silah başına, neymiş Internet'de browser savaşları varmış. Herkes elini vicdanına koyacakmış, ya Netcape bilmem kaçın altın versiyonunun ya da adı batasıca Microsoft'un Explorer'un uğruna çarpışacakmış. Onun busu varmış, bunun busu varmış, o şöyle iyiymiş, bu böyle iyiymiş. Diz çökün önümde köpekler, ulan beyler bu internet, dünyayı birleştirmicekmiydi hani. Yaş, cins, ırk, cinsiyet, boy, kilo, göz rengi ayrımı yapmadan (modem parası bayılabilen) herkesi bir araya getirmicek miydi? No'oldu peki. Gene bitiniz kabardı, para kazanacam, villa yat alacam diye siz burnunuzu sokdunuz tam ortasından taaak diye böldünüz canıım internet'i.

Girin sayfaya yok burda sadece explorer geçer, sanki bilet kontrolü, explorer'ı olmayan geri dönsün, hop kardeşim, Netscape dedik, yoksa napalım, download et öyle gel, falanca browser'ı olmaya yasak beyler, napalım müdiriyetin emri, biz emir kuluyuz.

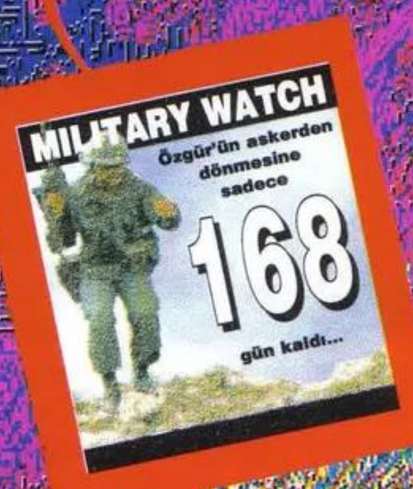
Hadi bari bir tanesi tam olsa bişe demicem, birinde bişey eksik, ver 50 dolar falanca extra programı al, öbüründe başka bişey eksik, onun programı bile yok, paran olsa, takla atsan bile eksik, kalmışsın ortada. Plug-in lafının türkçe meali gibi pluglandınız yani. Tabi suç biraz da bizde, var bazı salaklar, sanki boyu uzayacakmış gibi fanatik bilmemne browser taraftarı. Benim ki en iyisi abi, sen de buna geç. Ulan sana ne! Komisyon mu alıyon sanki, yapacak daha iyi bir işin yok mu? Yazıklar olsun sana, sana da , sana da...

TERSO



Bunları biliyor muydunuz derler ya, işte ondan...

1- Seçmece Bunlar köşesinin fonu için bir gece sabahlandığını...
2- Seçmece Bunlar sayfası, tam çıkışı götürüldüğü sırada bozulduğunu. O sayfayı yapmak için de Emin`in beş saat uğraştığını...
3- Mannheim TNT 'de çalışan salak kadının perşembe günü paketi MAC'den almayı unuttuğunu. Paket Cuma akşamı gelecekken Pazartesi sabahı geldiğini...
4- Emin'in editör yazısını sabah 7'da yazdığını. (hiç yatmadan)
5- Mert'in hiç haber vermeden NBA Live 97'yi yazmadığını, Levent'in de o yazıyı yazmak için de sabahladığını.



SONUNDA BİZ DE A4 OLDUK. GÖRELİM BAKALIM NE DEMİŞLER?

MEG: Ben olmayalım demiştim ama beni dinlemediler. Haklı olduğumu ileride anlıyacaklar.

MAC: Gelin siz bir de bana sorun. Dergi A4 oldu, ben de bilgisayarın başında mutant oldum.

ENGİN ABLA: Aslında ben çok severim BÜYÜK BOY dergileri. Ne o öyle, küçücükdü eskisi.

SERKAN: A4 mü o ne ki? Ha! derginin boyu. Evet! çok güzel oldu. Ne güzel di mi arkadaşlar. Evet! evet! ben salağım.

MERT: Yaa, siz onu bırakında Yılbaşı'nda ne yapıcaz onu söyleyin.

TIMUR: Soruyu anlamadım... Şu anda Paris'teyim de. Yılbaşı tatili için gelmiştim. Sosyete! Kim ben mi? Yok canıım...

TOP 10 DEUTSCHLAND

1) FORMULA1 GP2
2) GOLD GAMES
3) SETTLERS2
4) Z
5) CSC 2
6) RALLY 97
7) CIV2
8) WARCRAFT
9) MEGAPACK VI
10) FLIGHT SIM 5

ŞAMO`nun İNTİKAMI

Şamo abi, Serkan sana yanlış yapmış, na'palım ona abi?
'Serkan yazısında benim adımı kullanmaya başlamış ufak ufak. Aslında sakin mizaçlı bir kaplanımdır ama bu kadar saygısızlığa yüzsüzlüğe dayanamam, kesin parmaklarını, yazısını diliyle yazsın bundan sonra, yakışır ona.

Okuyucuya Hizmet!
ASLA RENKLİ GÖREMEYECEĞİNİZİ SANDIĞINIZ SAYFALAR!

TOP 10 TÜRKİYE

1) FIFA SOCCER 97
2) RED ALERT
3) NBA LIVE 97
4) HEROES M&M 2
5) TIME COMMANDO
6) QUAKE
7) SCREAMER 2
8) VIRTUA FIGHTER
9) F 22 LIGHTING 2
10) SYNDICATE WARS

IN

- Dergiyi gecikterecek yeni-şirin-yaratıcı-teknik hatalar
  unexpected end of file (QuarkXpress)
  couldn't deliver mail (internet)
  unable to open cartridge (iomega)
- Dergi A4 oldu diye çarşaf kadar yazılar yazmak
- Dungeon Keeper ne zaman gelcek muhabbeti
- Internet'de #daggerfall chat'i (cumartesi geceleri saat 5:00)
- Ayın birinde çıkacacaz diye bir tarafını yırtmak (umut dünyası)

OUT

- Warcraft-Dune2 muhabbeti
- MK3-DOOM-Warcraft2-Phantasmagoria (total out)
- Dungeon Keeper ne zaman gelecek muhabbeti (in oldu baydı)
- İçindekiler sayfası yazar mavrası (artık yok, yazarları aşağılamak Yolun Sonu'nun işidir, bu böyle biline)
- Ceketlerde bej tonları (ne yani biz moda nasihati veremezmiyiz, cosmo'dan neyimiz eksik)

Hayallerinizde canlandırabileceğiniz aklınıza gelebilecek orjinal veya OEM tüm CD oyunları ve filmleri yeni yılda yeni fiyatlarla...

Türkiye'nin her yerinden, CD ürünü almadan önce bizi mutlaka arayın... Siparişleriniz adresinize yollanır.

DÜNYADA VE TÜRKİYE'DE AYNI ANDA

US.NAVY.FIGHTERS97
1750000

EF 2000 EVOLUTION
2500000

FRAGILE ALLIGIENCE
1750000

AFTERSHOCK for QUAKE
1750000

WARWIND
1750000

PAKET1
fifa96
tomb raider
time commando

PAKET2
screamer2
red alert 2CD
gender wars

PAKET3
longbow 2CD
xs **fifa97**

HER PAKET SADECE 3.500.000.-TL

Medyatek Bilgisayar

Tel: (216) 3457119 / (216) 3471186
Fax: (216) 3456419

TÜRKİYE GENELİNDE BAYİİLİKLER VERİLECEKTİR

FINDIK

FINDIK BİLGİSYAR SAN. TİC. LTD. ŞTİ.

ARTIK TUNALI'DAYIZ

FINDIK OYUN KULUßÜ

FINDIK CD KAYIT SERVİSİ
KAYITLARINIZI 25$'A YAPIYORUZ
HER TÜRLÜ CD KAYIDI YAPILIR.

- ÇIKAN EN SON CD OYUNLARI
- ÇIKAN EN SON DİSK OYUNLARI
- AMIGA-COMMODORE OYUNLARI
- GAMEBOY CD OYUNLARI
- SEGA GAME GEAR VE OYUNLARI
- SEGA MEGA GEAR VE OYUNLARI
- HOME COMPUTER OYUNLARI

YÜZLERCE ORJINAL CD OYUNU
(TOPTAN PERAKENDE)

Siparişlerinizi Türkiye'nin her yerine APS veya Kargo ile ulaştırıyoruz.

Merkez: 30.sok 15/C Bahçelievler/Ankara Tel/Fax: (312) 2239617

Şube : Tunalı Hilmi Cad. Ertuğ Pas. 88/84 Kavaklıdere/Ankara Tel/Fax: (312) 4680231